

## Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Negeri 222 Palembang

Sunedi<sup>1</sup>, Tasya Poetri Syaharani<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Palembang

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 13 July 2023

Publish: 01 Agustus 2023

---

#### Keywords:

Etnomatematika

Budaya Palembang

Bangun Datar

---

### Article Info

#### Article history:

Diterima: 13 July 2023

Terbit: 01 Agustus 2023

---

### Abstract

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya materi bangun datar dan metode pengajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa buku cerita bergambar berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang pada materi bangun datar kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai kevalidan keseluruhan sebesar 86,74% dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa yaitu *one to one* dan *small group* dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92% dengan kategori praktis. Serta uji lapangan dengan *test* didapat rata-rata persentase nilai sebesar 92% dengan kategori efektif. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang materi bangun datar kelas III SD yang dikembangkan tergolong media yang valid, praktis, dan efektif.

---

### Abstract

*This research was conducted because of the lack of use of learning media, especially flat material and teaching methods carried out by teachers still using conventional methods. This study aims to produce a media in the form of a picture story book based on ethnomathematics of Palembang local culture on class III elementary school flat shapes material that is valid, practical, and effective. This research is a type of development research based on the stages of the ADDIE model including analyze, design, development, implementation, and evaluation. Based on the research results, it was obtained an average overall validity value of 86.74% with a valid category. The results of the student response questionnaire were one to one and small group with an overall average of 92% in the practical category. As well as field tests with tests obtained an average percentage value of 92% in the effective category. Thus, based on the results of the study, it was found that the ethnomathematics-based picture book media of Palembang local culture, the flat shape materials for class III SD that were developed were classified as valid, practical, and effective media.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

#### Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,

Sunedi<sup>1</sup>, Tasya Poetri Syaharani<sup>2</sup>

Universitas PGRI Palembang

Email : [sunedi.sudarman@gmail.com](mailto:sunedi.sudarman@gmail.com), [tasyaputrisyh@gmail.com](mailto:tasyaputrisyh@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia termasuk dalam negara yang memiliki keragaman budaya, namun tetap disatukan dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Keragaman ini disebut sebagai multikulturalisme dengan berbagai variasi budaya yang saling melengkapi pada lingkungan masyarakat (Afandi & Munif, 2018). Keragaman budaya yang meliputi segi bahasa, tradisi hingga adat istiadat yang dianggap sebagai bentuk peradaban yang berisikan ilmu pengetahuan, kepercayaan, seni hingga hukum serta adat istiadat (Stamadova et al., 2016). Lalu, jika dikaitkan dengan adanya perkembangan zaman ternyata mampu mengikis dan menghilangkan kearifan lokal dari budaya daerah. Hal ini selaras dengan penuturan dari Ngafifi dan Rustiyanti yaitu dengan adanya perkembangan teknologi baik dari segi kemajuan industri global ternyata mampu mengikis nilai-nilai kearifan lokal yang nantinya berdampak pada kurangnya apresiasi terhadap budaya daerah (Bahardur, 2018).

Untuk mencegah hilangnya budaya ataupun kearifan lokal pada daerah setempat, tentunya ada upaya yang dilakukan. Salah satunya melalui pembelajaran berbasis Etnomatematika. Pembelajaran ini termasuk dalam upaya penyaluran informasi yang dapat memberikan pemikiran serta perasaan hingga perhatian peserta didik dalam proses belajar (Rifqi Festiawan, 2020) selaku pewaris budaya. Sedangkan etnomatematika menurut Wahyuni berpendapat jika etnomatematika termasuk dalam pendekatan matematika dengan budaya (Khairida, 2019). Maka, pembelajaran berbasis etnomatematika ini mampu untuk mentransferkan informasi pada peserta didik dalam materi matematika yang dikaitkan dengan budaya daerah. Termasuk dengan budaya yang ada di kota Palembang. Kota ini adalah kota tertua yang ditemukan atas penemuan prasasti Sriwijaya yakni Kedukan Bukit pada tahun 1377 (Herlina et al., 2018) yang menyimpan banyak sekali budaya yang harus dilestarikan.

Pembahasan tersebut selaras dengan beberapa permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi di SD Negeri 222 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara banyak peserta didik yang belum mengenal budaya yang ada di kota Palembang yaitu seperti rumah Limas, Museum Balaputra Dewa, dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan sumber belajar yang dikaitkan materi pembelajaran, salah satunya adalah materi matematika yaitu bangun datar. Metode pengajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan buku siswa saja dan penggunaan media papan tulis. Peneliti juga mengobservasi minat peserta didik dalam pembelajaran matematika dan didapatkan hasil bahwa, kemampuan memahami konsep matematika masih rendah akibat kurangnya contoh yang konkret dan kontekstual sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran.

Wahyuni berpendapat jika etnomatematika termasuk dalam pendekatan matematika dengan budaya (Khairida, 2019). Etnomatematika diartikan sebagai *cultural anthropology of mathematics* (Febriyanti et al., 2019). Maksudnya ialah, etnomatematika sebagai budaya yang terdapat dalam matematika. Sehingga matematika bukan hanya sekedar untuk berhitung melainkan bisa untuk mempelajari budaya yang ada. Sedangkan menurut Nuryahidah, Saputro dan Rubowo menyatakan bila etnomatematika ini hadir karena adanya kegiatan yang ada dilingkungan manusia yang dipengaruhi oleh adanya budaya (Fauzi & Lu'luilmaknun, 2019).

Media pembelajaran menurut Doni Tri Putra Yanto (2019) merupakan gabungan dari dua kata yakni "Media" dan "pembelajaran". Kata media berasal dari kata "medium" dalam bahasa latin yang artinya perantara (Apriliani & Radia, 2020). Media buku cerita bergambar adalah cerita dalam bentuk teks narasi atau kata-kata dan gambar-gambar yang menyatu dalam keterpaduan, sehingga ilustrasi tersebut menggambarkan keseluruhan alur narasi yang disajikan. Media buku cerita bergambar ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguraian pesan pada siswa Sekolah Dasar (Burhan Nurgiyantoro, 2019).

Kebudayaan merupakan salah satu hal yang sangat berkaitan dengan budi dan akal manusia. Hal sesuai dengan istilah yang dipaparkan oleh Supiyah yaitu kebudayaan merupakan yang didalamnya terkandung unsur kepercayaan, pengetahuan, moral, kesenian, hukum, adat yang ada pada diri manusia sebagai dari anggota masyarakat (Nurhidayanti et al., 2022). Seperti halnya Palembang, yang termasuk dalam kota tertua yang ada negara Indonesia yang ditemukan atas penemuan prasasti Sriwijaya yakni Kedukan Bukit pada tahun 1377. Palembang juga menjadi salah satu pusat perdagangan yang makmur pada jaman kerajaan Sriwijaya (Herlina et al., 2018). Meskipun banyak terjadi perubahan akan dalam kemajuan teknologi saat ini, kota Palembang tetap berusaha untuk menjaga kearifan lokal yang ada di wilayahnya, Seperti halnya pada rumah adat Sumatera Selatan ini, atau biasa disebut dengan rumah Limas dan kain Songket Palembang dan sebagainya.

Dalam mengembangkan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang, peneliti menggunakan materi pembelajaran matematika materi bangun datar dengan konsep berikut ini, Konsep materi yang dikembangkan secara garis besar berhubungan dengan matematika yang berkaitan dengan budaya Palembang. Patokan pada materi ini pada buku tematik tema 8 yakni Prajamuda Karana, konsep pesan yang dikembangkan menyadari adanya matematika dalam lingkungan sosial sehingga

berdampak pada kehidupan sosia, konsep kreatif yang dikembangkan berupa penggunaan karakter atau tokoh yang berkaitan dengan kota Palembang dan juga contoh budaya Palembang baik dari segi pakaian, rumah adat dan lain sebagainya, konsep media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk buku cerita bergambar dengan memperhatikan ukuran kertas dan banyaknya halaman, serta konsep visual pada media ini menggunakan visualisasi karakter manusia dengan warna yang cerah dan memperhatikan penggunaan tipografi.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (Sugiyono, 2009), penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Subjek pada penelitian pengembangan media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa cerita bergambar ini adalah siswa kelas III SDN 222 Palembang. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yakni model pengembangan ADDIE. Model ini berasal dari singkatan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 (Mulyaningsih, 2011).

Tahap pertama model pengembangan ini adalah tahap analisis, pada prosedur ini menganalisis kebutuhan yang ada di sekolah sehingga dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan produk, tahap selanjutnya desain sebagaimana yang diungkapkan oleh Irfan, pada prosedur ini berisikan rancangan produk yang konseptual (Rahmawati, 2021). Selanjutnya tahap pengembangan yaitu pada prosedur ini mengembangkan produk yang sudah dirancang lalu diujikan kepada para ahli, selanjutnya tahap impementasi yaitu Penerapan produk yang dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan, yang terakhir tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk.

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Instrumen pengumpul data terdiri atas lembar angket validitas media, lembar penilaian kepraktisan media oleh siswa, lembar angket respon siswa, dan tes hasil belajar.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pengembangan Media Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Palembang Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 222 Palembang ini diperoleh dengan beberapa tahapan. Model media pembelajaran yang digunakan merupakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Pertama pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan ditemukan berbagai macam permasalahan. Data dari kegiatan Observasi yaitu, kurangnya penggunaan sumber belajar yang dikaitkan materi pembelajaran, salah satunya adalah materi matematika yaitu bangun datar, metode pengajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan buku siswa saja dan penggunaan media papan tulis, kemampuan memahami konsep matematika masih rendah akibat kurangnya contoh yang konkret dan kontekstual sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami pembelajara, belum adanya media pembelajaran matematika yang dibuat berbasis budaya dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Kedua pada tahap desain (*design*) hasil pengembangan media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa media cerita bergambar untuk pembelajaran matematika tentang materi bangun datar untuk kelas III Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: Adapun tahap dalam desain ini sebagai berikut: Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM), Penulisan Narasi pada tahap ini peneliti melakukan penulisan naskah media berbasis etnomatematika yaitu buku cerita bergambar yang akan dikembangkan disesuaikan dengan materi yaitu mata pelajaran matematika materi bangun datar kemudian disusun dan dijadikan draft, selanjutnya mendesain Media Buku Cerita Bergambar, selanjutnya membuat Flowchart Display

atau bagan alur dimaksudkan agar alur kegiatan yang akan ditempuh menjadi jelas, selanjutnya pembuatan Storyboard Display atau papan cerita diatau papan cerita digunakan sebagai alat perencanaan pembuatan media berbasis Etnomatematika buku cerita bergambar.

Ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*) ini diawali dengan mengembangkan produk yang terdiri dari menghasilkan produk. Hasil media cerita bergambar ini akan digunakan untuk menguji kevalidan media berdasarkan pada penilaian para ahli. Ada beberapa hal yang akan diberi nilai, yakni validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan produk. Hasil validasi ini berisikan angket dengan kriteria penilaian yang selanjutnya validator memberikan tanggapan dan saran terhadap media yang dikembangkan.

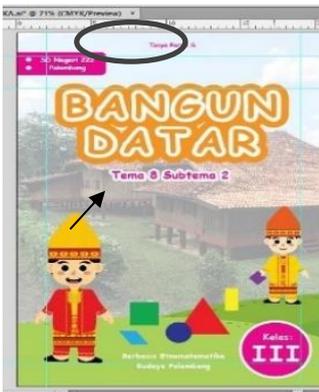
Pertama, Validasi Media sebagai berikut:

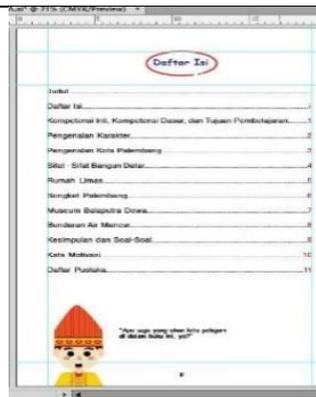
**Tabel 1.** Hasil Validasi Media

<b>Nama Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kategori</b>
Moh. Reza Ifnuari, M.Pd	81,19%	Sangat Valid
Nora Surmilasari, M.Pd	88,33%	Sangat Valid
Nina Febriana, S.Pd	87,33%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>	<b>85,61%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dapat disimpulkan hasil penilaian dari ketiga validator memperoleh nilai sebesar 85,61% dengan kategori Sangat Valid. Validator memberi masukan yaitu agar menambahkan daftar isi, nomor halaman, dan daftar pustaka, agar produk yang dikembangkan efisien. Oleh sebab itu direvisi sesuai masukan dari validator.

**Tabel 2.** Hasil Revisi Validasi Media

<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>	<b>Keterangan</b>
		<p>Peneliti merevisi cover depan dengan menghilangkan Kompetensi dasar yang ditulis dihalaman baru, menambahkan nama peneliti, dan menimbulkan gambar rumah limas agar lebih terlihat jelas.</p>
		<p>Peneliti menambahkan daftar isi sesuai saran validator ahli media.</p>



Peneliti menambahkan daftar pustaka sesuai saran dari validator

Kedua, Validasi Materi sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

<b>Nama Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kriteria</b>
Moh. Reza Ifnuari, M.Pd	92,14%	Sangat Valid
Nora Surmilasari, M.Pd	80%	Sangat Valid
Nina Febriana, S.Pd	83%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>	<b>85,04%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dapat disimpulkan hasil penilaian dari ketiga validator memperoleh nilai sebesar 85,04% termasuk kategori Sangat Valid. Dari hasil penilaian validator memberi saran yakni untuk memperbaiki kompetensi inti, kompetensi dasar dan menambahkan tujuan pembelajaran, agar

produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik. Maka peneliti memperbaiki sesuai saran yang telah diberikan oleh validator.

Tabel 4. Hasil Revisi Validasi Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		<p>Peneliti menambahkan Kompetensi Inti, dan Tujuan Pembelajaran di halaman baru yang sebelumnya tidak ada.</p>
		<p>Peneliti merevisi halaman pengenalan karakter dengan menambahkan gambar pahlawan sebagai tokoh pemilihan karakter media.</p>

Ketiga, Validasi Bahasa sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Validasi Bahasa

<b>Nama Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Kriteria</b>
Moh. Reza Ifnuari, M.Pd	90,62%	Sangat Valid
Nora Surmilasari, M.Pd	87,5%	Sangat Valid
Nina Febriana, S.Pd	90,62%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>	<b>89,58%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dapat disimpulkan hasil penilaian dari ketiga validator memperoleh nilai sebesar 89,58% termasuk kategori Sangat Valid. Hasil dari penilaian validator memberi saran yaitu untuk memperbaiki kalimat yang lebih mudah dipahami. Maka peneliti merevisi sesuai saran yang diberikan validator . Berikut hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 6.** Hasil Revisi Validasi Bahasa

Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
		<p>Merevisi kata-kata yang tidak sesuai pada gambar.</p>

Setelah dilakukan revisi, hasil dari analisis penelitian dari validator maka diperoleh persentasi hasil keseluruhan dari pengembangan media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang materi bangun datar berupa media buku cerita bergambar. Berikut ini merupakan persentase dari hasil keseluruhan:

**Tabel 7.** Hasil Keseluruhan Uji Validitas

No.	Keterangan	Nilai (%)
1	Validasi Media	85,61%
2	Validasi Materi	85,04%
3	Validasi Bahasa	89,58%
<b>Jumlah</b>		<b>260,23</b>
<b>Rata-rata Persentase Keseluruhan</b>		<b>86,74%</b>

Hasil keseluruhan dari uji validitas media berbasis etnomatematika berupa media buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata 85,61%, hasil nilai rata-rata kevalidan materi 85,04, dan hasil nilai rata-rata kevalidan bahasa 89,58% dengan kategori Sangat Valid. Hasil keseluruhan dari uji validitas ini mendapatkan hasil nilai sebesar 86,74% dan produk dinyatakan memenuhi kategori sehingga dapat diuji cobakan.

Selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*), setelah media media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa buku cerita bergambar telah dinyatakan valid oleh ahli materi, bahasa, dan media maka selanjutnya dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa. Ada 3 tahap yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengimplementasikan peneliti yaitu uji perorangan atau *one to one*, uji kelompok kecil atau *small group*, dan tes hasil belajar.

**Tabel 8.** Hasil Uji Praktikkalitas Peserta Didik

Hasil	Nilai	Kategori
<i>One to one</i>	92,35%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	91,66%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>	<b>184,01</b>	-
<b>Rata-rata</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 8. rata – rata hasil uji coba *One to One* dan *Small Group* media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa buku cerita bergambar memperoleh hasil sebesar 92% dengan kategori sangat praktis.

Ketiga, Tes hasil belajar setelah diperoleh media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa buku cerita bergambar yang praktis, maka dilakukan tes hasil belajar yang bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan media buku cerita bergambar yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahap ini berisikan uji keefektifan dari media yang dikembangkan. Tes hasil belajar ini dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri 222 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Uji ini dilaksanakan dengan cara melihat hasil belajar awal peserta menggunakan media buku cerita bergambar dengan tes.

Berdasarkan tes hasil belajar, bahwa didapatkan nilai dengan jumlah 2.300 dan rata-rata nilai sebesar 92% . Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal pembelajaran matematika hasil belajar peserta didik kelas III mengalami peningkatan dan media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa buku cerita bergambar dikategorikan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 222 Palembang.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk melaksanakan tindak perbaikan atau revisi yang dilakukan oleh validator yang dilakukan mulai dari desain produk sampai tahap implementasi dilakukan dari tahap mendesain produk sampai dengan implementasi. Evaluasi yang dimaksudkan untuk memperbaiki media di setiap tahapnya. Masing-masing tahap dievaluasi dan direvisi untuk mendapatkan hasil media yang layak meliputi valid, praktis, dan efektif.

Di dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat kekurangan dan kelebihan. Adapun kekurangan dan kelebihan dari media Buku Cerita Bergambar berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang sebagai berikut: (1) Media Buku Cerita Bergambar tidak dapat menampilkan gerak didalam halaman media cetakan. (2) Biaya pencetakan mahal karena isi

dalam media berwarna-warni, memiliki ilustrasi gambar yang banyak, dan gambar-gambar lainnya. Kelebihan (1) Media Buku Cerita Bergambar berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang dapat mengoptimalkan pembelajaran mandiri peserta didik (2) Efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena media yang dibuat menarik dan sangat berwarna (3) Dapat merangsang kemauan peserta didik untuk terus belajar dan dapat mengetahui budaya yang ada di Palembang.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang berupa media cerita bergambar materi bangun datar kelas III di SD Negeri 222 Palembang yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan hasil sangat valid, berdasarkan uji coba yang dilakukan yaitu uji one to one dan uji small group didapatkan hasil sangat praktis, serta test hasil belajar peserta didik didapat hasil sangat efektif, maka media berbasis etnomatematika budaya lokal Palembang media cerita bergambar yang dirancang dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang sebagai tempat saya menuntut ilmu, kepada SD Negeri 222 Palembang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, dan para validator yang telah memvalidasi media yang saya kembangkan.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, & Munif. (2018). Potret Masyarakat Multikultural di Indonesia. *Journal Multicultural of Islamic Education*, 2(1), 1–10. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ims/article/view/1219>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Bahardur, I. (2018). Kearifan Lokal Budaya Minangkabau dalam Seni Pertunjukan Tradisional Randai. *Jentera (Jurnal Kajian Sastra)*, 7(2), 149. <https://doi.org/DOI:10.26499/jentera.v7i2.932>
- Burhan Nurgiyantoro. (2019). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.
- Fauzi, A., & Lu'luilmaknun, U. (2019). Etnomatematika Pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 408. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>
- Febriyanti, C., Kencanawaty, G., & Irawan, A. (2019). Etnomatematika Permainan Kelereng. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 32–40. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a3>
- Herlina, R., Somakim, S., & Hartono, Y. (2018). ULETNOMATEMATIKA DALAM BUDAYA RUMAH ADAT PALEMBANG. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 850. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2428>
- Khairida. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Etnomatika dalam Meningkatkan MInat Belajar dan Aspek Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 1(2), 115. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.32696/pgsd.v1i2.365>
- Mulyaningsih, E. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/buku-riset-terapan-apri.pdf>
- Nurhidayanti, N., Shalifah, N., Syarifuddin, S., & Supriyanto, S. (2022). Eksistensi Kesenian Wayang Kulit Palembang Tahun 2000 – 2019. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.1.1-12>
- Rahmawati, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik dalam Pembelajaran Tematik pada Tema 3 Peduli Terhadap Mahluk Hidup di Kelas IV SD/MI* [UIN Raden Fatah

- Palembang]. [https://slims.radenfatah.ac.id/index.php/index.php?p=show\\_detail&id=27689](https://slims.radenfatah.ac.id/index.php/index.php?p=show_detail&id=27689)
- Rifqi Festiawan. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jendela Soedirman*. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65939887/BELAJAR\\_DAN\\_PENDEKATAN\\_PEMBELAJARAN-libre.pdf?1615216655=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBelajar\\_dan\\_Pendekatan\\_Pembelajaran.pdf&Expires=1688912706&Signature=R7xttlx9jQoyxFZ~JoT9zKaWN-4xA3v1GjpOnKoYDZ2XrR3QTQKbC8ioSYtiGU6VKmCH715Dv9GACWxqlbTXRky4S-UzvoUWyZaSBnZpUe8Z6bhuKAVeS47HOiTcJ0fSG6A1Joxy-fBzGEjkNIWwhS-lbB5GTqbywKvgxGOWM~6wN10~6qf8FhhFU-w7I-Ecm9tfNCFiBW7BDyKr8W~Yx3WQwQD8~fhukjbXr7TwVnBS6fGjVyCP1-IzY5WfBfRE66ApbYSM1p3lFTkA9Trt6DMW1yysOML9HwBQYgskfoJ5BvuTLadbnDhWQGxtHPkxaOyK1kj0LQSkI8-5OYsg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65939887/BELAJAR_DAN_PENDEKATAN_PEMBELAJARAN-libre.pdf?1615216655=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBelajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf&Expires=1688912706&Signature=R7xttlx9jQoyxFZ~JoT9zKaWN-4xA3v1GjpOnKoYDZ2XrR3QTQKbC8ioSYtiGU6VKmCH715Dv9GACWxqlbTXRky4S-UzvoUWyZaSBnZpUe8Z6bhuKAVeS47HOiTcJ0fSG6A1Joxy-fBzGEjkNIWwhS-lbB5GTqbywKvgxGOWM~6wN10~6qf8FhhFU-w7I-Ecm9tfNCFiBW7BDyKr8W~Yx3WQwQD8~fhukjbXr7TwVnBS6fGjVyCP1-IzY5WfBfRE66ApbYSM1p3lFTkA9Trt6DMW1yysOML9HwBQYgskfoJ5BvuTLadbnDhWQGxtHPkxaOyK1kj0LQSkI8-5OYsg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Stamadova, H., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. (2016). Peranan Tokoh Adat dalam Mempertahankan Adat Tunggu Tubang pada Masyarakat Semendo. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(5). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/11391>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.