

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS
ETNOMATEMATIKA CANDI TEGOWANGI PADA MATERI BANGUN
DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN CAMPUREJO 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

LAILATUL FIRDAUSIN NUZULA

NPM 2214060198

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi Oleh:
LAILATUL FIRDAUSIN NUZULA
NPM 2214060198

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*
BERBASIS ETNOMATEMATIKA CANDI TEGOWANGI PADA
MATERI BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2026

PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd.
NIDN 0701128306

PEMBIMBING II



Dr. AGUS WIBODO, M.Pd.
NIDN 0024086901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

LAILATUL FIRDAUSIN NUZULA

NPM 2214060198

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* BERBASIS
ETNOMATEMATIKA CANDI TEGOWANGI PADA MATERI BANGUN
DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN CAMPUREJO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

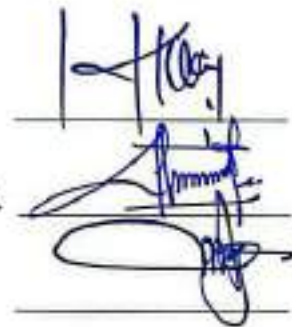
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Agus Widodo, M.Pd.



Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lailatul Firdausin Nuzula
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 27 Desember 2003
NPM : 2214060198
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2026

Yang Menyatakan



LAILATUL FIRDAUSIN NUZULA
NPM 2214060198

MOTTO

“ Takdir milik Allah,tapi usaha dan do’a milik kita terus

Berdo’a sampai

Bismillah menjadi Alhamdulillah”

(QS.Ghafir ayat 60)

“ Bisikkanlah, terima kasih pada diri sendiri, hebat dia, terus menjagamu dan sayangimu”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada.

1. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Asmu'i dan Ibu Anik wigati. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa yang senantiasa dipanjatkan, kasih sayang yang tulus, kerja keras, serta pengorbanan yang telah diberikan demi masa depan penulis. Terima kasih atas kepercayaan, dukungan, dan semangat yang selalu menguatkan penulis dalam menghadapi setiap proses hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar Sarjana Pendidikan. Pencapaian ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan penghargaan atas seluruh perjuangan Bapak dan Ibu. Semoga penulis senantiasa diberikan kesempatan untuk membanggakan serta membalas segala kebaikan dan pengorbanan Bapak dan Ibu.
2. Saudara tercinta, terima kasih atas segala doa, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi sosok yang senantiasa memberikan motivasi, menguatkan di setiap proses, serta menemani penulis dalam menghadapi berbagai tantangan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga pencapaian ini menjadi awal bagi penulis untuk terus berkembang, membanggakan keluarga, dan meraih cita-cita yang lebih tinggi.
3. Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada Ibu Ita Kurnia, M.Pd., selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Agus Widoo, M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi ini
4. Seluruh Dosen di lingkungan UN PGRI Kediri yang telah membekali ilmu kepada penulis

5. Ester Sinta Pama, sahabat terbaik penulis terima kasih karena selalu ada di setiap fase kehidupan penulis. Terima kasih telah menjadi sosok yang paling memahami penulis, selalu mendengarkan setiap cerita, menguatkan di saat lelah, serta memberikan doa dan dukungan tanpa henti. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan penulis mampu melewati setiap tantangan hingga menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga dan membawa kebaikan bagi kita di setiap langkah kehidupan.
6. Tahta Alfina Nur Azizah, tetangga yang sudah dianggap seperti adik sendiri. Terima kasih karena selalu hadir dan bersedia menemani penulis kapanpun dibutuhkan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat SMP yaitu Fitria Setiyawati, yang selalu meyakinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seseorang yang namanya tidak bisa penulis sebutkan, seseorang yang kebersamaian sejak masuk perkuliahan hingga saat ini menjadi bagian dari perjalanan cinta penulis. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, dan kenangan yang diberikan. Terima kasih telah menjadi salah satu bagian yang turut mewarnai proses pendewasaan penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis tidak mengetahui bagaimana akhir dari kisah ini, karena setiap manusia memiliki masanya masing-masing.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
10. Lailatul Firdausin Nuzula. Diri saya sendiri, terima kasih telah mampu melewati segala suka dan duka, rasa lelah, ragu, dan berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Tidak mudah untuk sampai di titik ini, tetapi kamu berhasil membuktikan bahwa setiap usaha akan menemukan hasilnya.

RINGKASAN

Lailatul Firdausin Nuzula 2214060198 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi, Bangun Datar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara, penyebaran angket, dan analisis dokumen hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN Campurejo 2. Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta memperoleh hasil belajar yang masih rendah karena sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi pada materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Campurejo 2.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Subjek penelitian terdiri atas dosen validator ahli materi, dosen validator ahli media, seorang guru kelas IV, 7 siswa pada uji coba skala terbatas, dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Data dalam penelitian ini meliputi data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar soal *pre-test* dan *post-test*. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan tes tertulis. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan, pada kevalidan menggunakan skor pada skala Likert berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi dan media, analisis data kepraktisan dilakukan menggunakan skala Likert dari angket respons guru, sedangkan data respons siswa dianalisis menggunakan skala Guttman, serta analisis keefektifan media didasarkan pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kevalidan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 86%. Kepraktisan media ditunjukkan oleh persentase respon guru sebesar 94%, respon siswa sebesar 92%. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,7762 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi dinyatakan sangat valid, praktis, dan tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar kelas IV SDN Campurejo 2.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada program studi PGSD UN PGRI Kediri.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari keterlibatan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., Selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing penyusunan skripsi ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen PGSD UN PGRI Kediri.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Campurejo 2.
7. Dimas Ribut Shandy, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN Campurejo 2 yang telah membantu selama penelitian.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menvelesaikan skripsi ini.

Kediri, 04 Juli 2026



LAILATUL FIRDAUSIN NUZULA

NPM 2214060198

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	12
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Model/Pendekatan Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Desain Pengembangan	37
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	38
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	57
B. Data Uji Coba	68
C. Analisis Data	75
D. Revisi Produk.....	76
E. Kajian Produk Akhir	78
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan, Waktu, dan Tempat	38
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	39
Tabel 3.3 Lembar Obsevasi	39
Tabel 3.4 Lembar Wawancara Guru	40
Tabel 3.5 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	41
Tabel 3. 6 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3. 7 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 8 Lembar Angket Respon Guru	43
Tabel 3. 9 Lembar Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 3.10 Lembar Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	45
Tabel 3.11 Skala Likert.....	49
Tabel 3. 12Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3.13 Skala Likert Guru.....	50
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan.....	50
Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 3.16 Kriteria Kepraktisan Siswa	51
Tabel 3. 17 Kriteria Nilai N-gain	52
Tabel 4. 1 Hasil Jadi Media	64
Tabel 4.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	67
Tabel 4.3 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.4 Angket Respon Guru	69
Tabel 4.5 Angket Respon Siswa Skala Terbatas.....	70
Tabel 4.6 Angket Respon Siswa Skala Luas	71
Tabel 4.7 Nilai Hasil <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas.....	73
Tabel 4.8 Hasil N-Gain pada Uji Coba Terbatas	73
Tabel 4.9 Nilai Hasil <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Luas	73
Tabel 4.10 Hasil N-Gain pada Uji Coba Luas	74
Tabel 4.10 Hasil Revisi Media.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ornamen Candi Tegowangi	20
Gambar 2.2 Segitiga Sama Kaki	27
Gambar 2. 3 Segitiga Sama Sisi.....	28
Gambar 2.4 Segitiga Sembarang	28
Gambar 2.5 Persegi	28
Gambar 2.6 Persegi Panjang	29
Gambar 2.7 Belah Ketupat.....	29
Gambar 2.8 Jajar Genjang.....	29
Gambar 2.9 Layang-Layang	30
Gambar 2.10 Trapesium.....	30
Gambar 3.1 Tahapan Model Penelitian ADDIE (Branch, 2009).....	34
Gambar 3.2 Desain Media	37
Gambar 4.1 Saran dari Validator Ahli Materi	77
Gambar 4.2 Saran dari Validator Ahli Media	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	90
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	92
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian di Sekolah	93
Lampiran 4 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	94
Lampiran 5 Berita Acara	95
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran	97
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 8 Validasi Ahli Media	120
Lampiran 9 Angket Respon Guru	123
Lampiran 10 Angket Respon Siswa	126
Lampiran 11 Pretest-Posttest Uji Terbatas	127
Lampiran 12 Pretest-Posttest Uji Luas	134
Lampiran 13 Surat Bebas Plagiasi	139
Lampiran 14 Hasil Wawancara	141
Lampiran 15 Dokumentasi Nilai Ulangan	142
Lampiran 16 Dokumentasi Hasil Observasi	143
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu fondasi utama dalam pembangunan bangsa adalah pendidikan. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral serta sosial yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Dewantara (1962), pendidikan merupakan upaya untuk menjadikan seseorang memiliki budi pekerti, wawasan luas dan tanggap terhadap budaya guna melestarikan dan memajukan kebudayaan serta mencapai kebahagiaan sebagai kodrat manusia. Dengan demikian, pendidikan menjadi kebutuhan dasar manusia yang sangat penting, baik bagi kehidupan individu maupun dalam kehidupan bermasyarakat (Abidin, 2021). Dalam sistem pendidikan nasional, sekolah dasar (SD) memegang peranan penting sebagai jenjang pendidikan selanjutnya. Sekolah Dasar merupakan wadah penunjang kebutuhan pendidikan bagi anak-anak yang baru akan memunculkan potensi diri sejak dini. Sekolah Dasar dikategorikan institusional formal dan dikatakan masuk kategori pendidikan pada usia dasar yang berperan dalam mendorong, memunculkan, dan memotivasi peserta didik untuk semangat dalam menuntut ilmu.

Jenjang pendidikan formal, matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah. Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena menjadi bekal bagi siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan di masa depan. Meskipun sering dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, setiap individu tetap perlu mempelajarinya karena matematika berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Utari & Siswanto, 2016). Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran di sekolah seharusnya dipelajari dengan sungguh-sungguh. Namun, rendahnya hasil belajar matematika masih menjadi permasalahan yang disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, kurang menarik, dan membosankan. Hal ini menyebabkan banyak siswa kurang menyukai matematika karena identik dengan banyaknya rumus serta

perhitungan yang dianggap rumit. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diumumkan pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa literasi numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Skor matematika siswa Indonesia tercatat sebesar 366, berada di bawah rata-rata OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*/Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan), yaitu 472, dan menempatkan Indonesia pada peringkat ke-70 dari 81 negara. Selain itu, sekitar 82% siswa berada di bawah level 2, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata. Data tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya hasil belajar matematika tidak hanya terjadi pada lingkup sekolah, tetapi juga menjadi permasalahan yang lebih luas, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam matematika.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah memberikan pengaruh positif bagi peserta didik, menumbuhkan minat serta motivasi untuk mempelajari matematika, membangun ketertarikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan matematika, serta membekali kemampuan dalam menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2019). Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas IV sebagai berikut. Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segi banyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan (Kemendikdasmen, 2026). Tujuan pembelajaran, Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh penerapan etnomatematika dalam Candi Tegowangi. Peserta didik dapat membedakan macam-macam bangun datar dari etnomatematika dalam Candi Tegowangi. Peserta didik dapat menentukan sifat-sifat bangun datar dari etnomatematika Candi Tegowangi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada Februari 2026 di kelas IV Campurejo 2. Diketahui bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Guru belum

memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi serta belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagian siswa belum menyimak penjelasan guru secara optimal dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran juga belum menunjukkan hasil yang maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Bapak Dimas Ribut Shandy, S.Pd. yang dilaksanakan peneliti pada Februari 2026 selaku wali kelas IV SDN Campurejo 2, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas berlangsung melalui berbagai tahapan, mulai dari penyampaian materi, tanya jawab, hingga pemberian tugas atau latihan kepada siswa. Dalam pelaksanaannya masih didasarkan pada metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung penyampaian materi, sehingga hanya menggunakan buku paket. Dengan demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pada mata pelajaran matematika. Masih banyak siswa yang belum menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat siswa yang kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, termasuk pada materi bangun datar. Guru juga menyampaikan bahwa untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif. Media yang mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar diharapkan dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga siswa dapat belajar secara lebih aktif, konkret, dan bermakna.

Berdasarkan hasil angket yang disebar oleh peneliti kepada siswa kelas IV pada Februari 2026, diperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap

proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di kelas, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, belum adanya penggunaan media atau alat bantu pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh selama mengikuti proses pembelajaran di kelas dan kurang aktif dalam kegiatan bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa mengharapkan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih beragam agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dari hasil analisis dokumen belajar siswa kelas IV materi bangun datar diketahui bahwa dari jumlah 27 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP adalah 9 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah KKTP sebanyak 18 siswa, nilai tersebut tergolong rendah dan masih berada di bawah KKTP.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan pada tahap awal penelitian di kelas IV SDN Campurejo 2, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran belum berlangsung secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKTP. Selain itu, minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga masih rendah karena pembelajaran yang berlangsung kurang bervariasi dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar adalah media *flashcard*. Menurut Susilana dan Riyana (2009:94), *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar, tulisan, simbol, atau tanda tertentu yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi dengan lebih mudah. Sejalan dengan pendapat tersebut, Oktavian (2024) menyatakan bahwa media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar dan informasi yang disajikan secara sederhana.

Pembelajaran matematika yang terikat dengan keberagaman budaya dinamakan etnomatematika yang merupakan seni atau teknik menjelaskan dan memahami konteks budaya yang beragam (Supriadi et al., 2016). Etnomatematika adalah sebuah kajian atau teori mengenai ide, konsep, dan aktivitas matematika yang muncul pada kelompok budaya tertentu (Soebagyo et al., 2021). Etnomatematika merupakan ilmu matematika yang diperbaharui dengan budaya mengenai cara-cara yang berbeda dalam menerapkan matematika pada kehidupan nyata (Jayanti & Puspasari, 2020). Dengan adanya pembaruan pada pembelajaran matematika tersebut, dapat menginovasi untuk memperkaya sumber belajar dalam keberagaman budaya khususnya matematika (Mardhotillah et al., 2023). Selain itu, etnomatematika merupakan kajian tentang pengembangan kemampuan matematika dengan memperkenalkan konsep matematika dengan budaya lokal (Abdullah, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan ilmu penting matematika yang berkaitan dengan budaya untuk memahami konsep dan pengembangan ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika.

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan dan keanekaragaman budaya dari Sabang hingga Merauke. Keberagaman suku dan budaya tersebut menjadikan setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah peninggalan sejarah berupa Candi Tegowangi. Candi Tegowangi tidak hanya memiliki nilai sejarah, tetapi juga mengandung nilai matematis yang dapat dikaji dalam pembelajaran. Struktur bangunan candi memperlihatkan berbagai konsep geometri, seperti bentuk

bangun datar (persegi, persegi panjang), pola simetri, serta keteraturan susunan batu dan relief. Unsur-unsur tersebut dapat dijadikan sebagai contoh konkret dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi bangun datar. Dengan demikian, pemanfaatan Candi Tegowangi dalam pembelajaran merupakan bentuk penerapan etnomatematika, yaitu mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal. Pendekatan ini diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih kontekstual, menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lailusmi (2022) mengembangkan media *flashcard* dalam pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan memiliki kevalidan yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung serta membantu siswa dalam memahami materi IPA dengan lebih mudah. Kelebihan media ini terletak pada bentuknya yang sederhana, praktis, dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Namun, media *flashcard* memiliki keterbatasan pada jumlah informasi yang dapat disajikan dalam setiap kartu sehingga materi yang disampaikan harus diringkas dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Bahari et al. (2025) mengembangkan media *flashcard* dengan metode *peer teaching* pada materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kevalidan yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *flashcard* yang dipadukan dengan metode *peer teaching* mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta interaksi antar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui penyajian gambar dan informasi yang ringkas. Namun, dari segi bahan pembuatan, media ini masih menggunakan bahan cetak berupa kertas atau karton yang relatif mudah terlipat, sobek, luntur, maupun rusak apabila digunakan secara berulang dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, media memerlukan pencetakan ulang apabila mengalami kerusakan sehingga

membutuhkan biaya dan perawatan tambahan untuk menjaga kualitas penggunaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hayya et al. (2022) mengembangkan media pembelajaran *flashcard* materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan siswa kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kevalidan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media *flashcard* yang memuat gambar, materi, dan kuis tentang bentuk dan fungsi bagian tumbuhan. Kelebihan media ini adalah mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa serta memudahkan pemahaman konsep melalui penyajian visual yang menarik. Namun, dari segi penggunaan, media *flashcard* mengharuskan siswa mengamati dan memahami setiap kartu secara bergantian ke depan satu persatu sehingga membutuhkan pengelolaan waktu yang baik dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini cenderung kurang efektif apabila jumlah siswa dalam kelas terlalu banyak karena tidak semua siswa dapat berinteraksi secara optimal dengan kartu yang digunakan.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media *flashcard* memiliki efektivitas yang baik dalam membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media *flashcard* mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, interaksi antar siswa, serta memudahkan pemahaman konsep melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Namun, media yang telah dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah informasi yang dapat disajikan pada setiap kartu relatif terbatas, penggunaan bahan cetak berupa kertas atau karton yang rentan mengalami kerusakan apabila digunakan secara berulang, serta penggunaan media yang memerlukan pengelolaan waktu yang baik dan kurang optimal apabila digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Oleh karena itu, unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi yang mengintegrasikan konsep matematika dengan unsur budaya lokal. Selain menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, media ini juga dilengkapi dengan pertanyaan, kotak penyimpanan dan buku panduan penggunaan yang

memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dibuat menggunakan *glossy photo paper double side* kemudian dilaminasi dingin agar lebih tahan lama serta dapat digunakan berulang kali, serta kotak penyimpanan dibuat dari bahan yang kokoh dan disesuaikan dengan ukuran kartu sehingga memudahkan penyimpanan serta menjaga kerapian media.

Media pembelajaran *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi merupakan inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan materi matematika, khususnya bangun datar untuk siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dalam bentuk kartu bergambar yang memuat ornamen, relief, dan bagian-bagian bangunan Candi Tegowangi yang memiliki keterkaitan dengan konsep bangun datar. Setiap kartu dilengkapi dengan informasi mengenai nama bangun datar, ciri-ciri, sifat-sifat, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan bermakna. Media ini dibuat dengan ukuran 7 x 10 cm menggunakan bahan *glossy photo paper double side* 260 gram berkualitas yang dicetak berwarna dan dilaminasi dingin agar lebih tahan lama serta dapat digunakan berulang kali. Desain media disajikan dengan warna yang menarik dan gambar yang jelas untuk meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa. Selain terdiri atas seperangkat kartu *flashcard* yang berisi materi juga terdapat pertanyaan, media ini juga dilengkapi dengan kotak penyimpanan dan buku panduan penggunaan yang memuat petunjuk penggunaan media serta langkah-langkah pembelajaran.

Berdasarkan uraian penelitian penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu berupa *flashcard* berbasis etnomatematika pada materi bangun datar yang diintegrasikan dengan budaya lokal khususnya Candi Tegowangi, yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar dan supaya meningkatkan belajar peserta didik dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sdn Campurejo 2”**

B. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis etnomatematika budaya lokal Candi Tegowangi yang digunakan dalam pembelajaran materi bangun datar, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media yang dikembangkan difokuskan pada mata pelajaran matematika dengan batasan materi bangun datar yang diajarkan di kelas IV SDN Campurejo 2, serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.
3. Subjek studi dibatasi pada guru siswa kelas IV SDN Campurejo 2 Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.

2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran, sehingga layak dan efektif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Menambah referensi dalam penggunaan media *Flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi.
- 2) Mengetahui peran penting media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- 3) Guru akan lebih antusias dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis etnomatematika.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran *flashcard* berbasis etnomatematika Candi Tegowangi.
- 2) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran Matematika.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mendapat pengalaman baru dalam mengembangkan Media

Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar.

- 2) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai teknik perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Etnomatematika Candi Tegowangi pada Materi Bangun Datar.
- 3) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Nusantara PGRI Kediri

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2020). Etnomatematika; Eksplorasi Transformasi Geometri Pada Ragam Hias Cagar Budaya Khas Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 131-138. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3107>
- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57-67. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3282>
- Andrianingsih, I., Hastuti, I. D., & Fujiaturrahman, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.ununtb.ac.id/index.php/pacu/article/view/185>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan media pembelajaran flashcard dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138-146. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/14735>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahari, P. K. B., Mashfufah, A., Hanafi, Y., Ramadhani, S. F., Anggraini, A. E., & Faizah, S. (2025). Pengembangan Media Flashcard dengan Metode Peer Teaching Materi Pengaruh Kalor Terhadap Suhu dan Wujud Benda. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.30651/else.v9i2.25674>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Dewantara, K. H. (1962). *Pemikiran Pendidikan dan Kebudayaan*. Balai Pustaka.
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kelas V SDN 078 Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(3), 1036–1045. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4679>
- Fathoni, A. (2023). *Pengembangan media big book untuk pembelajaran ketrampilan membaca nyaring pada siswa kelas ii sd*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

- Febriyanti, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Flashcard pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI*. (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Finariyati, F., Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Maju*, 7(1), 502688. <https://www.neliti.com/publications/502688/pengembangan-modul-matematika-berbasis-etnomatematika-untuk-meningkatkan-kemampu>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.1036>
- Hayya, A. R., Saidah, K., & Mujiwati, E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 2(1), 163–169. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3013>
- Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan bahan ajar e-Modul matematika berbantuan flip Pdf professional pada materi peluang kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43-60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5712>
- Heruman. (2018). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Diva Press.
- Jayanti, T. D., & Puspasari, R. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada candi Sanggrahan Tulungagung. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 6(2), 53-66. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v6i2.1748>
- Karso, D, K, & K. (2020). *Pendidikan Matematika*. Universitas Terbuka Press.
- Kemendikdasmen. (2026). *Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah*. <https://www.kemendikdasmen.go.id>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Lailusmi, H. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh).
- Mardhotillah, I., Yazidah, N. I., & Budi, I. (2023). Eksplorasi Etnomatematika pada Artefak Peninggalan Sejarah di Malang Raya. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 239-245. <https://doi.org/10.33603/e.v11i3.9033>

- Meiristanti, N., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan leaflet berbasis android sebagai penunjang bahan ajar pada mata pelajaran OTK sarana dan prasarana kelas XI OTKP di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 56-67. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p56-67>
- Oktavian, A. (2024). Implementas Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 304-316. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4300>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. UNM Makassar Press.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan, A. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sakila, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Santy, N. E. W. (2018). *Perbandingan Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn 1 Rakam Tahun Ajaran 2017/2018*. (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Septiani, P. Y. F., & Fatimah, R. (2024). Pembelajaran dengan Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Abstrak. *Inovasi Pendidikan*, 11(1), 59–64. <https://doi.org/10.31869/ip.v11i1.5649>
- Septiarani, D., Widi Tinawa, J., & Jatmiko, J. (2025). Eksplorasi Etnomatematika Pada Ornamen Candi Tegowangi Dalam Pembelajaran Geometri. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 40-49. <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.554>
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Soebagyo, J., Andriono, R., Razfy, M., & Arjun, M. (2021). Analisis peran etnomatematika dalam pembelajaran matematika. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 184–190. <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suharjana, A. (2008). *Mengenal bangun ruang dan sifat-sifatnya di sekolah dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.
- Supriadi, S., Arisetyawan, A., & Tiurlina, T. (2016). Mengintegrasikan pembelajaran matematika berbasis budaya Banten pada pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 1-18. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i1.2510>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. CV. Wahana Prima.
- Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>
- Widahyanti, W., & Utami, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Guna Menunjang Proses Pembelajaran Model Make A Match Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.13>
- Winaryati, E. (2021). *E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial)*. KBM Indonesia.
- Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71-79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>