Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren
Vol. 4, No. 01, pp. 44-53
journal.iistr.org/index.php/PBSBP
DOI: 10.56741/pbpsp.v4i01.783

Penggunaan Aplikasi Randerforest Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar Kelas VI

Studi Kasusi di SD Islam Cokroaminoto 1 Kalabahi, Nusa Tenggara Timur

[1]Riskawati*
Corresponding Author: * riskawathi9@gmail.com
[1] Guru UPTD SMP Negeri 1 Kalabahi, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history
Received 11 December 2024
Revised 12 March 2025
Accepted 16 March 2025

Keywords
Bangun Datar
Etnomatematika
Multimedia
Randerforest

ABSTRACT

Pembelajaran berbasis etnomatematika dengan mengaitkan kearifan budaya lokal, seperti rumah adat, kain tenun, moko, dan gong Alor, membantu peserta didik memahami konsep matematika secara kontekstual dan mengenal keberagaman budaya melalui multimedia. Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan produk video pembelajaran matematika pada materi bangun datar serta mengetahui respon peserta didik Kelas VI SD Islam Cokroaminoto 1 Kalabahi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Data dikumpulkan melalui observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis Renderforest dan etnomatematika layak digunakan dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Pendahuluan

Desain pembelajaran abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu komponen penting yang harus dicapai dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kreativitas dan inovasi [1]. Abad ke-21 ditandai dengan ciri-ciri seperti maraknya game online, keterampilan belajar dan berpikir, multitasking, jejaring sosial online,

multimedia, pencarian informasi online, keterampilan hidup, serta literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) [2]. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sesuai dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan budaya [3].

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan memanfaatkan multimedia, khususnya video animasi, terutama dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan dan bidang teknologi, bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif [4]. Pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan budaya melalui pendekatan etnomatematika. Etnomatematika adalah aktivitas yang menghubungkan konsep-konsep matematika dengan budaya lokal yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari [5]. Pendidikan dan budaya merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, saling melengkapi, dan berhubungan erat. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan materi dapat divisualisasikan atau dijelaskan dengan lebih baik [6].

Media yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan multimedia seperti video animasi lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang sering digunakan guru [7]. Media animasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik mereka yang menyukai gambar-gambar menarik [7].

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- Keterbatasan sumber belajar, di mana peserta didik tidak memiliki buku paket dan hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa).
- Kurangnya perhatian peserta didik selama pembelajaran karena metode yang konvensional dan monoton, sehingga siswa cenderung berbicara sendiri.
- Minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti proyektor dalam pembelajaran matematika, yang mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar.
- Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah guru dengan sedikit diskusi dan tanya jawab.
- Kurangnya variasi metode pembelajaran dan fokus yang berlebihan pada pencapaian materi, sehingga beberapa siswa terlihat kurang antusias dan tidak aktif selama pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, pemanfaatan multimedia melalui proses pembelajaran seperti *nano learning*, *learning trajectory*, dan video animasi dapat menjadi

solusi. *Nano learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas menarik dengan durasi singkat (sekitar lima menit) dan memanfaatkan teknologi informasi [8]. Pembelajaran ini dapat disajikan dalam bentuk video singkat, kalimat pendek, tutorial, atau permainan. *Learning trajectory* merujuk pada alur belajar siswa dalam memahami materi, yang terdiri dari tiga komponen: tujuan pembelajaran, tugas dalam kegiatan pembelajaran, serta tahapan berpikir dan belajar siswa [9]. Sementara itu, video animasi adalah media yang menggabungkan audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, menyajikan objek secara detail, dan membantu memahami materi yang sulit. Melalui pendekatan ini, diharapkan tercipta inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengembangkan ide-ide baru dan menerapkan solusi kreatif.

Permasalahan pembelajaran yang berpusat pada guru dan minimnya partisipasi siswa dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Renderforest, sebuah aplikasi online untuk membuat video marketing dan animasi. Aplikasi ini dikembangkan oleh Nicholas Tan pada tahun 2013 dan dapat digunakan untuk membuat slide, animasi logo, serta video bisnis [11]. Renderforest memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih cepat, efektif, dan menarik.

Pembelajaran berbasis etnomatematika dengan mengaitkan kearifan budaya lokal, seperti rumah adat, kain tenun, moko, dan gong Alor dalam pembelajaran matematika di Kabupaten Alor, dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara kontekstual. Selain itu, pendekatan ini juga memperkenalkan keberagaman budaya kepada siswa [2]. Melalui multimedia, pembelajaran dapat menciptakan respons aktif dari siswa, terutama ketika penugasan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari [12]. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik.

Kajian Literatur

Dalam pembelajaran matematika media haruslah dapat membuat siswa menjadi paham dan mengerti terhadap suatu konsep sehingga pembelajaran dapat dikatakan tercapai, pembelajaran matematika tidak hanya mengajarkan suatu bentuk pemahaman yang dipelajari secara membaca atau menyimak tetapi pembelajaran lebih kepada bagaimana siswa menyelesaikan suatu masalah yang ada [13]. Multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi [14]. Multimedia menjadi satu alternatif yang baik sebagai alat bantu proses belajar dan mengajar [15].

Aplikasi Renderforest merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi [16]. Aplikasi Renderforest merupakan pembuat video cerdas yang memungkinkan guru membuat video

berkualitas profesional tanpa bantuan TI sama sekali [17]. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Renderforest dikatagorikan sangatlah baik dapat membantu para pendidik dalam mengajar dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik [18].

Sebuah studi yang mengkaji ide atau praktik matematika dalam ragam aktivitas budaya dikenal dengan etnomatematika [19]. Etnomatematika dapat memberikan nuansa baru bahwa belajar matematika tidak hanya sebatas teori di dalam kelas tetapi dikaitkan dunia luar dengan mengunjungi atau berinteraksi dengan kebudayaan setempat dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika [20]. Untuk dapat melihat kaitan matematika dengan budaya di kehidupan sehari-hari, ada suatu ilmu yang menjembatani keduanya yaitu etnomatematika [21].

Bangun datar adalah satu bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi garis lurus atau lengkung [22]. Bangun datar adalah persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat dan linkarang. Bangun datar dikenal dengan nama geometri, geometri dianggap materi yang sulit dipahami karena karakteristik geometri yang membutuhkan kemampuan visual atau imajinasi dan kemampuan menganalisis yang tinggi untuk memahami objek yang tidak nyata, sedangkan siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang harus menggunakan benda-benda konkret untuk memahami sesuatu [23].

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan hasil multimedia pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon dan hasil belajar peserta didik melalu proses nano learning. Proses yang dilakukan yaitu menentukan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai, menentukan strategi yang digunakan untuk mencapai kompetensi atau keterampilan, memilih media yang akan digunakan dan menyebarkan aktivitas melalui platform yang sesuai.

Tahapan penelitian yang dilakukan, pertama menentukan kompetensi atau keterampilan yang akan dicapai yaitu analisis kebutuhan seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Kedua menentukan strategi yang digunakan untuk mencapai kompetensi atau keterampilan yaitu srategi drilling (mengulang-ulang). Ketiga memilih media yang akan digunakan yaitu merancang media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi randerforest berbasis etnomatematika khususnya yang ada di kabupaten alor. Terakhir, keempat menyebarkan aktivitas melalui platform yang sesuai seperti youtube dan whatsapp. Hasil dari tahapan akan dianalisis dan dideskripsikan.

Instrument yang digunakan adalah video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi randerforest berbasis etnomatematika melalui pengukuran skala likert dari 1 (sanat tidak setuju) sampai dengan 4 (sangat setuju). Aspek yang diukur dalam model penelitian ARCS yang dikembangkan oleh John Keller pada tahun 1987 yaitu perhatian peserta didik terhadap produk (*attention*), penilaian relevansi produk (*relevance*), kepercayaan peserta didik dengan penggunaan produk (*confidence*) dan kepuasan peserta didik terhadap produk (*satisfaction*).

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SD Islam Cokroaminoto 1 Kalabahi. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning pada materi bangun datar dengan submateri sifat, unsur, keliling dan luas bangun datar. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi dan angket. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan Google Formulir.

Hasil dan Pembahasan

Hasil desain media pembelajaran matematika dengan Aplikasi Randerforest Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar ini berupa video pembelajaran. Produk media pembelajaran ini dapat diakses pada Link youtube: https://youtu.be/z0Dq22r87wE dan https://youtu.be/2TWWBRkjg4U. Sebagaian isi dari video pembelajaran dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

Fig. 1 dan Fig. 2 menjelaskan aktivitas awal (apersepsi) dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.



Fig. 1. Cover depan vidio pembelajaran berbasis randerforest



Fig. 2. Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam video pembelajaran

Fig. 3 dan Fig. 4 adalah contoh materi yang terkait dengan matematikan dan rumah adat di Alor yang relevan dengan pelajaran bangun datar.



Fig. 3. Salah satu materi yang terdapat dalam video pembelajaran



Fig. 4. Salah satu budaya Kab. Alor yang dikaitkan dengan materi matematika yang terdapat dalam video pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penyusunan media adalah *discovery learning*. Strategi ini sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu mengamati, mengumpulkan dan mengelola informasi, menyelesaikan masalah, serta menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan perbandingan dan skala. Pada materi bangun datar dengan submateri sifat, unsur, keliling dan luas bangun datar. Guru menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan vidio pembelajaran yang memuat materi yang akan di sampaikan oleh guru, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, selanjutnya peserta didik mengisi angket respon yang telah dibuat kemudian dianalisis.

Kelebihan dari vidio pembelajaran yaitu: mudah untuk dipahami dan tidak monoton, memberikan peluang untuk lebih produktif dalam proses belajar, memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, dapat menghemat waktu belajar, fitur-fitur dalam aplikasi randerforest berbasis etnomatematika sangat menyenangkan dan mudah untuk dilakukan di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah., pembelajaran menggunakan aplikasi Renderforest berbasis etnomatematika menumbuhkan minat belajar peserta didik. Adapun kekurangannya yaitu: membutuhkan gadget dan alat pendukung lainnya seperti LCD serta speaker aktif, membutuhkan biaya dan koneksi internet yang stabil, bersifat satu arah, peserta didik hanya memperhatikan media vidio.

Video animasi pembelajaran pada materi bangun datar dengan submateri sifat, unsur, keliling dan luas bangun datar menggunakan aplikasi randerforest berbasis etnomatematika. Hasil pengukuran dengan ARCS menunjukkan adanya respon positif pada pembelajaran ini berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik.

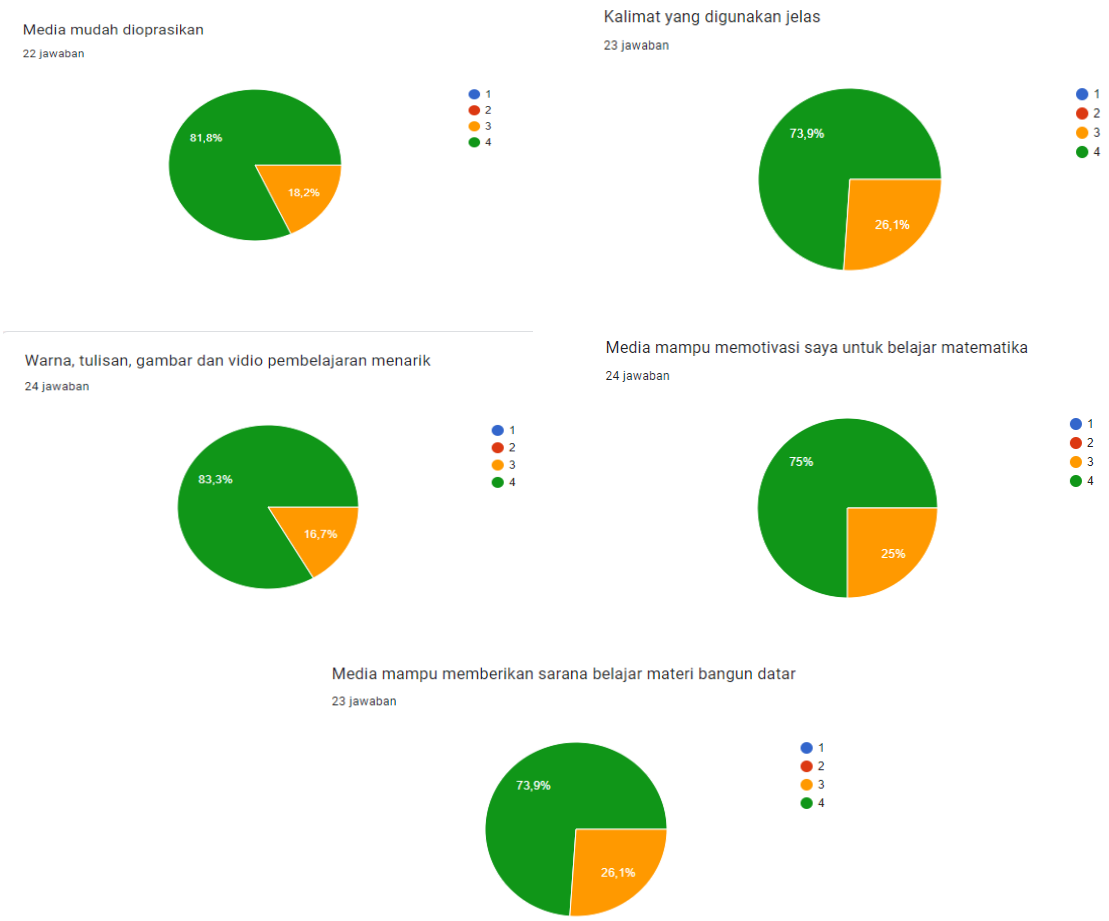


Fig. 5. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran

Dari angket respon peserta didik menunjukkan sangat setuju dan setuju pada produk video pembelajaran matematika pada materi bangun datar sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia berbasis aplikasi Renderforest mampu menarik perhatian peserta didik melalui visualisasi yang menarik, seperti animasi, gambar, dan suara. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif [7]. Dengan menampilkan materi bangun datar yang dikaitkan dengan budaya lokal (etnomatematika), seperti motif kain tenun atau bentuk rumah adat, peserta didik akan lebih termotivasi untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam pembelajaran [5]. Penggunaan animasi dalam pembelajaran juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar [13].

Penggunaan aplikasi Renderforest berbasis etnomatematika membuat materi bangun datar menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal, seperti bentuk-bentuk geometris pada rumah adat atau motif kain tenun, peserta didik dapat melihat hubungan langsung antara materi

pembelajaran dengan konteks nyata di sekitar mereka [19]. Hal ini meningkatkan pemahaman mereka bahwa matematika bukan hanya teori, tetapi juga memiliki aplikasi praktis dalam kehidupan [20]. Pembelajaran berbasis etnomatematika juga membantu siswa memahami keberagaman budaya sekaligus menguasai konsep matematika secara kontekstual [21].

Aplikasi Renderforest dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif. Hal ini membantu peserta didik merasa lebih percaya diri dalam memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit [11]. Selain itu, penggunaan multimedia yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa mereka mampu menguasai materi bangun datar dengan baik [17]. Pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan **learning trajectory** juga memastikan bahwa siswa melalui tahapan berpikir yang sistematis, sehingga mereka merasa lebih yakin dalam mencapai tujuan pembelajaran [9].

Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui aplikasi Renderforest dapat meningkatkan kepuasan peserta didik. Mereka tidak hanya merasa puas karena dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga karena proses pembelajaran yang dilakukan lebih variatif dan tidak monoton [18]. Kepuasan ini akan mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya [12]. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga telah terbukti meningkatkan respons positif siswa terhadap materi yang diajarkan [14].

Berdasarkan keempat aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dengan aplikasi Renderforest berbasis etnomatematika pada materi bangun datar kelas VI SD Islam Cokroaminoto 1 Kalabahi layak digunakan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan perhatian dan relevansi pembelajaran, tetapi juga membangun kepercayaan dan kepuasan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna [3]. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 seperti ini sejalan dengan tuntutan perkembangan pendidikan yang menekankan pada kreativitas, inovasi, dan keterampilan berpikir kritis [4].

Kesimpulan

Penggunaan multimedia berbasis Renderforest dan etnomatematika pada materi bangun datar kelas VI SD Islam Cokroaminoto 1 Kalabahi layak digunakan karena memenuhi aspek ARCS. Multimedia ini menarik perhatian siswa melalui visualisasi animasi dan suara yang interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai pembelajaran visual. Materi yang dikaitkan dengan budaya lokal, seperti motif kain tenun dan bentuk rumah adat, meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini membantu siswa memahami konsep matematika secara kontekstual dan mengapresiasi budaya lokal.

Kepercayaan siswa meningkat karena penyajian materi yang sistematis dan mudah dipahami melalui pendekatan *learning trajectory*, serta penggunaan teknologi yang memudahkan proses belajar. Kepuasan siswa juga terpenuhi karena pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik, dan tidak monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi.

Conflict of Interest

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan.

Referensi

[1] Waliyuddin, D. S., & Sulisworo, D. (2021). Development of mathematical critical thinking test instruments. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, *3*(2), 159-169.

[2] Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 320-333.

[3] Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

[4] Siregar, N. F., & Nasution, E. Y. P. (2019). Pembelajaran matematika berbasis higher order thinking skills. In *Curup Annual Conference on Math (CACM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 21-26).

[5] Zaenuri, Z., & Dwidayanti, N. (2018, February). Menggali etnomatematika: Matematika sebagai produk budaya. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 471-476).

[6] Ariyanti, K. W., & Sulisworo, D. (2019). Integrasi TPACK dalam pengembangan multimedia berbasis powtoon pada pembelajaran dengan pokok bahasan gelombang berjalan dan gelombang stasioner di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, *6*(2), 1-6.

[7] Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 48-56.

[8] Anggraini, F., Wibowo, F. C., & Nasbey, H. (2023, December). A bibliometric analysis of microlearning video for physics online learning research (2013–2023). In *Prosiding Seminar Nasional Fisika* (Vol. 2, No. 1, pp. 120-130).

[9] Rezky, R. (2019). Hypothetical learning trajectory (HLT) dalam perspektif psikologi belajar matematika. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, *18*(1), 762-769.

[10] Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran lingkaran menggunakan augmented reality berbasis android bagi siswa tunarungu. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 170-185.

[11] Ravilla, T. D. (2024). Development of Problem-Based Learning Video Using Renderforest Application on Pythagoras Material. *Contemporary Education and Community Engagement (CECE)*, *1*(1), 16-23.

[12] Fitriani, R., & Sarkity, D. (2023). Respon Mahasiswa Terhadap Project Based Learning dengan Penugasan Video Tutorial Uji Statistik. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, *4*(2), 105-114.

[13] Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *4*(1), 81-87.

[14] Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *3*(2), 194.

[15] Novitasari, K. (2019). Penggunaan teknologi multimedia pada pembelajaran literasi anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *3*(01), 50-56.

[16] Al-Qodri, M. I., Hayawati, N. E., Azizah, N., Kasnun, K., & Cahyani, V. P. (2021, December). Video Animasi 3-D sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs pada Materi

Pesawat Sederhana. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 134-142).

[17] Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis aplikasi Renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa MAS Yaspi Labuhan Deli. *Jurnal Education and development*, *9*(4), 123-127.

[18] Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., & Guru, P. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, *2*(6), 279-287.

[19] Septianawati, T., Verawati, F., & Ashri, A. M. (2019). *Kajian etnomatematika: Mengungkap kearifan lokal budaya dan matematika lampung Naga. JURNAL METATIKA (Jurnal Pendidikan Matematika), 1 (1), 63-79*.

[20] Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1409-1417.

[21] Afifah, D. S. N., Putri, I. M., & Listiawan, T. (2020). Eksplorasi etnomatematika pada batik gajah mada motif sekar jagad tulungagung. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, *14*(1), 101-112.

[22] Simbolon, S., Sapri, S., & Sapri, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 2510-2515.

[23] Fajari, U. N. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. *Jurnal kiprah*, *8*(2), 113-122.

Authors



Riskawati, lahir di Doping pada tanggal 28 Agustus 1999 anak ketiga dari empat bersaudara. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN No 227 Doping (Tamat tahun 2011), lanjut di SMP Negeri 3 Labakkang (Tamat tahun 2014), dan MAN Kalabahi (Tamat tahun 2017). Hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di STKIP Muhammadiyah Kalabahi dengan program studi Pendidikan Matematika selesai pada tahun 2021. Kemudian meneruskan studi S2 pada program pasca sarjana jurusan Magister Pendidikan Matematika di Kampus Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan selesai pada tahun 2023. Kesibukan saat ini sebagai Guru di UPTD SMP Negeri 1 Kalabahi. (email : riskawathi9@gmail.com).