

Program *Mathematics Ethnic Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SDN 1 Kauman

Sigit Wibowo^{1*}, Sandra Prilia Anggraini², Sunaryo³, Wecya Sugevin⁴,
Rima Cahya Nirwana⁵, Yuniawatika⁶

sigit.wibowo.1801516@students.um.ac.id^{1*}, yuniawatika.fip@um.ac.id⁶

^{1,2,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Malang

Received: 26 09 2021. Revised: 09 03 2022. Accepted: 12 04 2022.

Abstract : This service aims to increase interest in mathematics by linking traditional games with learning mathematics. The subjects in this service are students in grades 4, 5 and 6 at SDN 1 Kauman for the academic year 2021/2022. This service is collaborative between the service team, class teachers, and school principals. In this service activity using the SP4E method which includes: (1) Socialization and coordination, (2) Material preparation, (3) Training and Exploration, (4) Direction and Guidance, (5) Application, (6) Evaluation and Reflection. Based on the results of the pretest and posttest that have been carried out, it shows that there is an increase in math scores in grades 4, 5 and 6, which initially only 8% of students who got math scores above the KKM but after learning using traditional games the percentage of students who got math scores above the KKM increased. that is equal to 71% of students.

Keywords : Elementary school children, Mathematics, Traditional games.

Abstrak : Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN 1 Kauman dengan mengaitkan permainan tradisional dengan pembelajaran matematika. Subjek dalam pengabdian ini adalah siswa kelas 4, 5 dan 6 di SDN 1 Kauman tahun ajaran 2021/2022. Pengabdian ini bersifat kolaboratif antara tim pengabdian, guru kelas, dan kepala sekolah. Dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan metode SP4E yang meliputi: (1) Sosialisasi dan koordinasi, (2) Persiapan bahan, (3) Pelatihan dan Eksplorasi, (4) Pengarahan dan Bimbingan, (5) Pengaplikasian, (6) Evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan menunjukkan terjadi kenaikan nilai matematika pada siswa kelas 4, 5 dan 6 yang semula hanya 8% siswa yang mendapat nilai matematika diatas KKM namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan permainan tradisional prosentase siswa yang mendapat nilai matematika diatas KKM menjadi meningkat yaitu sebesar 71% siswa.

Kata kunci : Anak sekolah dasar, Matematika, Permainan tradisional.

ANALISIS SITUASI

Matematika merupakan salah satu bidang studi ilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna menunjang aktivitas kehidupan manusia (Ariandi, 2016; Wahyuni et al., 2013). Berdasarkan hal tersebut, matematika merupakan mata pelajaran wajib yang

dipelajari pada setiap jenjang pendidikan (Fathani, 2016; Utami et al., 2018) Namun, matematika sering disebut sebagai “momok” bagi sebagian besar siswa. Matematika memiliki waktu belajar yang lebih lama dibandingkan mata pelajaran yang lain (Sili et al., 2018). Namun, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik, padahal matematika memiliki nilai guna dalam kehidupan sehari-hari (Sili et al., 2018; Syahputri et al., 2021). Hal tersebut merupakan dua keadaan yang saling bertolak belakang. Dalam mengajarkan matematika, seringkali guru menggunakan metode yang konvensional sehingga menambah rendahnya minat belajar matematika peserta didik (Syahputri et al., 2021). Hal tersebut yang menjadikan siswa sulit memahami pembelajaran sehingga antara materi yang dipelajari dengan kegunaannya dalam kehidupan tidak dapat saling terhubung (Rusyda & Sari, 2017). Sebagian besar siswa masih menganggap matematika mengandung banyak hafalan sehingga mereka hanya mampu sekedar menghafal terhadap materi yang diterima (Faelasofi et al., 2015).

Fenomena tersebut juga ditemukan di SDN 1 Kauman Kabupaten Tulungagung. Sekolah ini terletak di Jalan KH. Hasyim Asy'ari 15, Desa Kauman, Kecamatan Kauman, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Sekolah dasar ini merupakan sekolah model yang menjadi percontohan di Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. Meskipun menjadi sekolah model namun SDN 1 Kauman memiliki permasalahan yang meresahkan bagi guru dan orang tua siswa. Permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya prestasi belajar matematika khususnya pada siswa kelas tinggi 4, 5, dan 6 di SDN 1 Kauman. Awal permasalahan tersebut diketahui ketika adik dari salah satu anggota tim yang bersekolah di SDN 1 Kauman mendapatkan edaran hasil nilai seluruh siswa kelas 4 pada Ujian Akhir Semester ganjil. Setelah mengetahui hal tersebut selanjutnya tim mengonfirmasi kepada guru kelas 4 SDN 1 Kauman dan melakukan wawancara secara mendalam melalui *WhatsApp Chat* yaitu dengan Ibu Nita Yulistiani, S.Pd. selaku guru kelas 4 SDN 1 Kauman. Dari hasil wawancara didapatkan hasil bahwa permasalahan yang terjadi diakibatkan oleh minat belajar matematika yang rendah sehingga sebagian besar siswa menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang tidak disukai. Hal tersebut berakibat pada minat siswa yang rendah dalam belajar matematika.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa adalah dengan permainan tradisional (Nasta et al., 2021). Seiring dengan hal tersebut, pendidikan karakter juga digalakkan, sehingga permainan tradisional menjadi upaya yang tepat. Hal ini berkaitan dengan peningkatan karakter peserta didik salah satunya melalui budaya (Oktavianti et al., 2017). Pergeseran nilai budaya mulai terjadi, dimana generasi di era sekarang mulai meninggalkan

kebudayaan yang ada disekitarnya (Hardiman & Ardianto, 2016), salah satunya permainan tradisional. Melalui permainan akan menimbulkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD yaitu senang bermain yang dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan serta dengan permainan anak akan lebih mudah menyerap materi karena pembelajaran yang ditimbulkan akan bermakna. Selain itu, anak usia SD juga suka bergerak, senang bekerja kelompok, dan suka mencoba secara langsung (Kurniawan, 2015). Mengingat pentingnya permainan tradisional, maka diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai khasanah permainan tradisional yang bisa dikaitkan dengan suatu materi pembelajaran khususnya matematika (Adpriyadi, 2018; Kreano, 2012)

Berdasarkan paparan diatas maka tim tertarik untuk menciptakan suatu program yaitu “*Mathematics Ethnic Learning- Ruang Permainan Tradisional untuk Melestarikan kearifan Lokal dan Mengubah Mindset Sulitnya Matematika Siswa SDN 1 Kauman*”.

SOLUSI DAN TARGET

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, solusi yang dapat dijadikan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu “*Mathematics Ethnic Learning-Ruang Permainan Tradisional Matematika untuk Melestarikan Kearifan Lokal dan Mengubah Mindset Sulitnya Matematika Siswa SDN 1 Kauman*”. Program pengabdian ini memanfaatkan permainan tradisional untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika SDN 1 Kauman. Selain itu, program ini dirancang untuk melestarikan kearifan lokal dengan pelaksanaannya secara *blended*. *Mathematics Ethnic Learning* merupakan solusi yang tepat untuk mengubah mindset matematika siswa. Dengan permainan tradisional, prestasi belajar matematika siswa kelas 4, 5 dan 6 di SDN 1 Kauman dapat meningkat karena pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa SD, melibatkan partisipasi aktif siswa, dan bermakna bagi siswa.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan awal bulan Juni 2021 hingga akhir bulan Agustus 2021. Mitra dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru dan siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN 1 Kauman yang berjumlah 91 siswa. Target yang diharapkan yaitu minat siswa dapat meningkat dengan pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program *Mathematics Ethnic Learning* dilakukan dengan metode *blended* yang dijabarkan sebagai berikut.

Sosialisasi dan Koordinasi. Dalam kegiatan koordinasi dilakukan pembagian tugas pada masing-masing pihak, membuat jadwal rencana pelaksanaan, dan penjelasan kerjasama yang akan dilaksanakan dengan mitra. Selanjutnya yaitu sosialisasi program dengan kepala sekolah, guru, wali murid dan siswa kelas 4, 5, dan 6. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan agar mitra mengetahui secara detail program yang akan dilaksanakan.

Persiapan bahan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, media berupa permainan meliputi congklak, dam-daman, gobak sodor, engklek, balap karung, egrang batok, egrang bambu, kucing-kucingan, dan pembuatan buku panduan pelaksanaan program.

Pelatihan dan Eksplorasi. Pada tahap ini siswa melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal terkait materi matematika dan pengetahuan awal mengenai kearifan lokal. Selain itu pada tahap ini siswa melakukan pelatihan dan eksplorasi terhadap buku panduan yang dilakukan secara *online*.

Pengarahan dan Bimbingan. Pada tahap ini, tim dan guru memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa terkait cara pengaplikasian permainan agar kegiatan dapat berjalan dengan optimal.

Pengaplikasian. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 6 kali pembelajaran. Setiap permainan diimplementasikan sebanyak 2 kali. Adapun permainan yang digunakan yaitu pada kelas 4 meliputi permainan congklak, dam-daman, gobak sodor, kelas 5 meliputi egrang, balap karung, engklek, dan kelas 6 permainan kucing-kucingan. Setelah kegiatan selesai selanjutnya dilakukan festival permainan.

Evaluasi dan Refleksi. Tahap ini dilakukan evaluasi dan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil pada tahapan ini akan menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya agar lebih baik.

HASIL DAN LUARAN

Program *Mathematics Ethnic Learning* merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN 1 Kauman dengan mengaitkan permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Kegiatan pengabdian ini sejalan dengan pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh Syahputri et al. (2021) yang berlokasi di SDN 2 Sidorejo. Kegiatan pengabdian tersebut menghasilkan peningkatan minat belajar perkalian matematika dengan melalui permainan congklak. Hasil yang didapatkan dari program ini adalah sebagai berikut.

Sosialisasi dan Koordinasi. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan dosen pendamping dan juga pihak mitra bagaimana baiknya program ini dapat berjalan dan memberikan manfaat. Setelah melakukan koordinasi, maka dilakukan sosialisasi program.

Persiapan Bahan. Kegiatan persiapan bahan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pengadaan alat permainan tradisional, penyusunan buku pedoman pelaksanaan program serta penyusunan modul *Mathematics Ethnic Learning*. Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan segala bahan yang diperlukan sebagai penunjang pelaksanaan program.



Gambar 1. Persiapan bahan

Pelatihan dan Eksplorasi. Pelatihan dan eksplorasi dilakukan bersama guru, siswa dan wali siswa. Hasil dari tahap ini yaitu telah dilakukan pemaparan program secara detail.

Pretest pada kegiatan ini telah dilakukan pada tanggal 28 Juli 2021. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa, minat terhadap matematika dan kearifan lokal. Pelaksanaan dilakukan dengan sistem *shift* setiap *shift* maksimal 20 siswa.

Pengarahan dan Bimbingan. Kegiatan pengarahan dan bimbingan telah dilakukan mulai tanggal 30 Juli 2021 sampai selesai. Tujuannya untuk mempersiapkan siswa dalam pelaksanaan tahap aplikasi. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa menjadi paham kegiatan yang akan dilakukan pada tahap aplikasi.

Pengaplikasian Minggu ke-1. Kegiatan ini telah dilakukan pada tanggal 30-31 Juli 2021. Tujuannya untuk melakukan pembelajaran dengan permainan tradisional. Hasil dari kegiatan ini adalah telah dilakukan pengaplikasian permainan congklak kaitannya dengan materi FPB dan KPK di kelas 4, balap karung kaitannya dengan materi kecepatan di kelas 5 dan pra-implementasi tahap aplikasi permainan kucing-kucingan di kelas 6. Siswa menjadi lebih paham dengan materi yang dipelajari.



Gambar 2. Pengaplikasian minggu pertama

Pengaplikasian Minggu ke-2. Kegiatan ini telah dilakukan pada tanggal 6-7 Agustus 2021. Tujuannya untuk melakukan pembelajaran dengan materi hubungan antar garis, kecepatan dan lingkaran. Hasil dari kegiatan ini adalah telah dilakukan pengaplikasian permainan dam-daman kaitannya dengan materi hubungan antar garis di kelas 4, egrang kaitannya dengan materi kecepatan di kelas 5 dan kucing-kucingan kaitannya dengan materi keliling lingkaran di kelas 6. Siswa menjadi lebih paham dengan materi yang dipelajari.



Gambar 3. Pengaplikasian minggu kedua

Pengaplikasian Minggu ke-3. Kegiatan ini telah dilakukan pada tanggal 13-14 Agustus 2021. Tujuannya untuk melakukan pembelajaran dengan materi keliling dan luas bangun datar, jaring-jaring kubus dan balok serta lingkaran. Hasil dari kegiatan ini adalah telah dilakukan pengaplikasian permainan gobak sodor kaitannya dengan materi keliling dan luas bangun datar di kelas 4, engklek kaitannya dengan materi jaring-jaring kubus dan balok di kelas 5 dan kucing-kucingan kaitannya dengan materi luas lingkaran di kelas 6. Siswa menjadi lebih paham dengan materi yang dipelajari.



Gambar 4. Pengaplikasian minggu ketiga

Kegiatan festival tradisional telah dilakukan pada tanggal 20-21 Agustus 2021. Tujuannya untuk melakukan festival permainan sebagai puncak program. Hasil dari kegiatan ini adalah telah dilakukan festival permainan dengan dibentuk tim. Setiap tim terdiri dari 5 siswa dan siswa dapat memainkan semua permainan. Diakhir kegiatan festival terdapat penobatan Duta *Mathematics Ethnic Learning* sebagai bentuk keberlanjutan program dan penggerak teman-temannya.

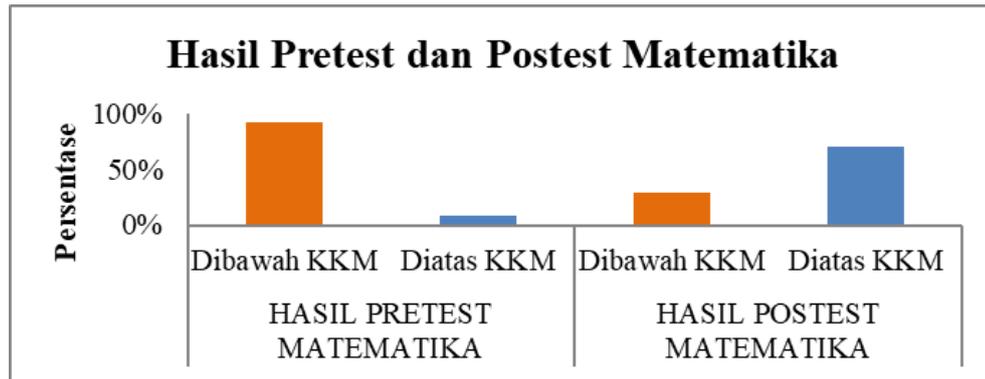


Gambar 5. Festival Permainan Tradisional

Kegiatan *postest* telah dilakukan pada tanggal 23 Agustus. Tujuannya untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah pengaplikasian program.

Kegiatan evaluasi dan refleksi dilakukan pada tanggal 13 September 2021. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi program yang telah dijalankan serta memberikan refleksi bagi mitra untuk pelaksanaan keberlanjutan program. Hasil dari kegiatan ini yaitu pihak mitra sangat terkesan dengan program *Mathematics Ethnic Learning* karena dapat membantu sekolah dalam meningkatkan minat dan prestasi siswa di bidang matematika.

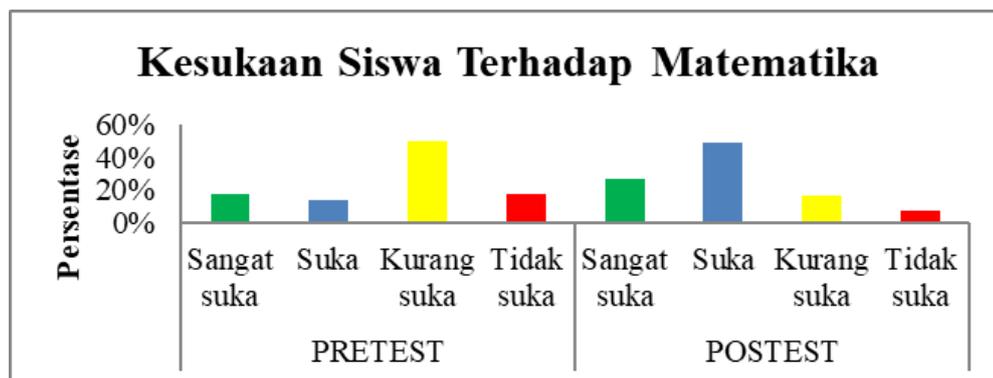
Sebagai indikator keberhasilan program, kegiatan di SDN 1 Kauman ini diawali dengan *pretest* dan diakhiri dengan *posttest* setelah implementasi. Dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat dipaparkan pada diagram berikut ini.



Gambar 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Matematika

Dari data tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 63%. Sebelumnya adanya program nilai siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 8% setelah adanya program nilai siswa di atas KKM menjadi 71%, dimana KKM yang diterapkan adalah 75. Hal tersebut menunjukkan dampak yang positif dari adanya program *Mathematics Ethnic Learning*. Penggunaan media permainan tradisional membuat siswa merasa senang dan mudah untuk memahami materi matematika. Sehingga minat siswa terhadap pembelajaran matematika menjadi lebih tinggi.

Selain memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika, tim juga memberikan angket yang berisikan pernyataan dengan tujuan mengetahui sejauh mana minat siswa terhadap matematika. Berdasarkan hasil angket didapatkan data seperti berikut ini.



Gambar 7. Hasil *pretest* dan *posttest* angket kesukaan siswa terhadap matematika

Berdasarkan hasil angket tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan terhadap minat belajar matematika sebelum dan sesudah adanya program *Mathematics Ethnic Learning*. Dari 91 siswa, hanya 32% yang menyatakan sangat suka dan suka terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut diakibatkan belum adanya media untuk pembelajaran matematika sehingga para guru hanya mengajarkan matematika dengan metode konvensional. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar matematika siswa. Setelah adanya program

Mathematics Ethnic Learning sebanyak 76% siswa menyatakan sangat suka dan suka terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut diakibatkan oleh pembelajaran yang ditimbulkan bermakna dengan memanfaatkan permainan tradisional sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yaitu senang bermain, senang bergerak, suka mencoba secara langsung, dan bekerja kelompok (Kurniawan, 2015). Hal tersebut membuktikan bahwa dengan permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Program ini akan terus berlanjut kedepannya. Upaya yang dilakukan adalah membentuk suatu kelompok kerja (pokja) yang dibentuk dari pihak guru yaitu dewan pengurus guru yang terdiri dari guru kelas 4, 5, dan 6 serta dari pihak siswa yaitu Duta Matematika SDN 1 Kauman yang terdiri dari 3 siswa dari perwakilan kelas 4, 5, dan 6. Duta Matematika bertugas menjadi penggerak teman sebaya dalam belajar matematika. Selain itu, tim juga memberikan loker permainan sebagai tempat untuk menyimpan alat-alat permainan serta modul *Mathematics Ethnic Learning* sebagai pedoman dalam melaksanakan keberlanjutan program.

SIMPULAN

Program *Mathematics Ethnic Learning* memiliki tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa SDN 1 Kauman dengan mengaitkan pembelajaran matematika dengan permainan tradisional. Selain itu, program ini dirancang untuk melestarikan kearifan lokal. Dengan permainan tradisional, prestasi belajar matematika siswa kelas 4, 5 dan 6 di SDN 1 Kauman dapat meningkat karena pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa SD, melibatkan partisipasi aktif, dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan dalam pengabdian di kelas 4, 5 dan 6, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa program *Mathematics Ethnic Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SD kelas tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Adapun saran bagi penelitian selanjutnya yaitu diharapkan hasil pengabdian ini dapat menjadi referensi dan bahan kajian lebih lanjut. Selain itu, hasil pengabdian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk hasil peningkatan belajar matematika siswa SD yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

Adprijadi, A. (2018). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan*

- Masyarakat*), 4(2), 187–198.
- Ariandi, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, X(1996), 579–585. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>
- Faelasofi, R., Arnidha, Y., & Istiani, A. (2015). Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 1(2), 122–136.
<https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/116>
- Fathani, A. H. (2016). Rahmah Johar. “Domain Soal PISA untuk Literasi matematika”. *Jurnal Peluang*, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2012. 136. *Jurnal EduSains*, 4(2), 136–150.
- Hardiman, H., & Ardianto, A. (2016). Kabhanti Wuna Media Komunikasi Tradisional Dan Tantangannya Di Era Globalisasi. *Potret Pemikiran*, 20(2).
<https://doi.org/10.30984/pp.v20i2.751>
- Kreano, J. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Nasta, T., Nurkholis, M., & Allsabab, M. A. H. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Minat Belajar Siswa se-Kecamatan Lengkong Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Indonesian Journal of Kinanthropology (IJOK)*, 1(1), 29–35.
- Nurkayati, S. (2020). Peningkatan Minat Baca Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 202/IX Bukit Makmur Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(3), 1060. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i3.1097>
- Oktavianti, I., Zuliana, E., & Ratnasari, Y. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional, March*, 35–42.
- Rusyda, N. A., & Sari, D. S. (2017). Pengaruh Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Pada Materi Garis Dan Sudut. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 150.

<https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.243>

Saputro, B. A. (2016). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar Yang Belajar Menggunakan Permainan Tradisional. *Metodik Didaktik*, 10(2), 63–72.

<https://doi.org/10.17509/md.v10i2.3790>

Sili, K. K., Napfiah, S., & Kurniawati, A. (2018). Pengembangan Modul Materi Barisan dan Deret Kelas X SMK dengan Pendekatan REACT. *PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i1.298>

Syahputri, S., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Samudra, U., & Meurandeh, J. (2021). Meningkatkan minat belajar perkalian Matematika dengan permainan congklak di SDN Sidorejo. *Pros. SemNas Peningkatan Mutu Pendidikan*, 2, 44–49.

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Kemampuan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 187–192.

Wahyuni, A., Aji, A., Tias, W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa: *Penguatan Peran Matematika Dan Pendidikan Matematika Untuk Indonesia Yang Lebih Baik*, 1, 111–118.