

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKLEK ETNOMATEMATIKA
BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING KUBUS
DI KELAS V SDN WANAKARTA 1**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Oleh:
MUTMAINAH
2005800**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKLEK ETNOMATEMATIKA
BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN JARING-JARING KUBUS DI KELAS V SDN
WANAKARTA 1**

Oleh
Mutmainah
2005800

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Mutmainah 2024**

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang
Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Mutmainah, 2024

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKLEK ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING BANGUN RUANG KUBUS DI KELAS V SDN WANAKARTA 1**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Mutmainah


NIM : 2005800

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Engklek Etnomatematika
Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran
Jaring-jaring Kubus Pada Kelas V SDN Wanakarta 1

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Dr. Iik Nurulpaik, S.Pd. M.Pd., M.A.P Tanda Tangan : 

Penguji 2 : Deni Wardana, M.Pd. Tanda Tangan : 

Penguji 3 : Oki Suprianto, S.Pd., M.Pd. Tanda Tangan : 

Ditetapkan di : Serang

Tanggal :

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Permainan Engklek Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring Kubus Pada Kelas V SDN Wanakarta 1" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, Januari 2024

Mengetahui,
Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005021003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 198103272005021003

HALAMAN PERSETUJUAN

MUTMAINAH

IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKLEK ETNOMATEMATIKA
BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING KUBUS
DI KELAS V SDN WANAKARTA 1

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 19810327200521003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP. 19810327200521003

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut Nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, peneliti berterima kasih kepada-Nya atas kemampuan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul *“Implementasi permainan engklek etnomatematika budaya banten menggunakan model Addie sebagai media pembelajaran jaring-jaring kubus di kelas V Sekolah Dasar Negeri Wanakarta 1”*. Peneliti telah mendapat bimbingan yang baik dari dosen pembimbing dan mendapatkan banyak dukungan dari berbagai sumber, jadi saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Supriadi M.Pd., Selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
2. Dr. Andika Arisetyawan, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Sekaligus Dosen Pembimbing I, yang dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai arahan dan saran.
3. Seluruh Dosen dan Staf Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
4. Keluarga besar yang pastinya Bapak dan ibu yang sudah memberikan Moril maupun materil serta tidak ada hentinya selalu mendo'akan disetiap Langkah ini.
5. Kakak dan adik yang senantiasa selalu memberikan semangat dan dukungan.
6. Keluarga besar SDN Wanakarta 1 yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian untuk menunjang proposal skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberi pembaca lebih banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga penulis dapat memperbaiki untuk menjadi lebih baik di masa mendatang.

Karena kurangnya pengalaman penulis, skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun meminta pembaca memberikan umpan balik dan kritik yang bermanfaat untuk memperbaiki skripsi ini. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang mungkin terjadi. Semoga Skripsi ini dapat membantu penelitian lebih lanjut.

Serang, Desember 2023

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI**

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutmainah
NIM : 2005800
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu ppengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti
Nonesklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang
berjudul:

**“Implementasi Permainan Engklek Etnomatematika Budaya Banten
Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring
Kubus di Kelas V SDN Wanakarta 1”.**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti
Noneklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak
menyimpan, mengalihmeda/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data
(*datbase*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap
mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang
Pada Tanggal : Januari 2024
Yang menyatakan,

(materai 6000)

Mutmainah
NIM 2005800

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Permainan Engklek Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring Kubus Kelas V di SDN Wanakarta 1” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, Januari 2024

Yang menyatakan

(materai 6000)

Mutmainah

2005800

ABSTRAK

Mutmainah (2020) Implementasi Permainan Engklek Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring Kubus Pada Kelas V SDN Wanakarta 1.

Matematika adalah subdisiplin ilmu yang disusun secara sistematis. Matematika seringkali menjadi mata pelajaran yang tidak disukai anak-anak karena mereka percaya bahwa matematika berkaitan dengan angka dan rumus. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti di SDN Wanakarta 1, menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi bangun ruang selama proses pembelajaran. Karena terkait dengan rumus, angka nominal terlalu banyak digunakan. Selain itu, Anda harus mahir dalam operasi hitung perkalian. Dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang, media pembelajaran masih jarang digunakan dan budaya masih sangat sedikit diintegrasikan. Hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Engklek Budaya Banten yang diintegrasikan dengan materi bangun ruang. Peneliti ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berdasarkan kearifan lokal Banten yang dapat menarik motivasi siswa dalam belajar matematika bangun ruang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif. Metode Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait kebudayaan Banten. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Kemudian setelah semua informasi terkumpul, peneliti menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis tugas, penemuan masalah, dan analisis kebutuhan dilakukan pada tahap analisis penelitian. Berdasarkan data dan analisis kearifan lokal budaya Banten, tahap desain peneliti membuat kerangka media dan bahan ajar. Pada tahap pengembangan, kerangka media dan bahan ajar kemudian dikembangkan dan divalidasi. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media dan bahan ajar dengan 36 siswa di SDN Wanakarta 1. Pada tahap evaluasi, peneliti memutuskan bahwa media dan bahan ajar yang dibuat dapat menarik minat siswa untuk belajar dan layak digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, sumber daya pembelajaran tentang Budaya Banten, dan soal evaluasi pembelajaran hasil dari penelitian ini.

Kata Kunci : Model ADDIE, Media Pembelajaran, Etnomatematika

ABSTRACT

Mutmainah (2020) The implementation of the Banten Cultural Ethnomathematics Engklek Game using the ADDIE model as a learning medium for cube nets in grade V of SDN Wanakarta 1.

Mathematics is a systematically arranged subdiscipline. Maths is often a subject that children dislike because they believe that maths is all about numbers and formulas. The results of a survey conducted by researchers at SDN Wanakarta 1, showed that many students had difficulty understanding the material of building space during the learning process. Because it is related to formulas, nominal numbers are overused. In addition, you must be proficient in multiplication calculation operations. In learning mathematics building space materials, learning media are still rarely used and culture is still very little integrated. This is the basis for researchers to develop Banten Cultural Engklek learning media which is integrated with space building materials. This researcher aims to create learning media based on Banten local wisdom that can attract student motivation in learning mathematics to build space. The subjects of this study were grade 5 elementary school students. The method used is Descriptive Qualitative. Descriptive qualitative method is used to collect information related to Banten culture. Data collection techniques use interviews, observations, and documentation studies. Then after all the information is collected, researchers use the ADDIE model to develop learning media. Task analysis, problem discovery, and needs analysis are carried out at the research analysis stage. Based on data and analysis of local wisdom of Banten culture, the design stage of researchers made a media framework and teaching materials. At the development stage, media frameworks and teaching materials are then developed and validated. At the implementation stage, researchers conducted media and teaching material trials with 36 students at SDN Wanakarta 1. At the evaluation stage, researchers determined that the media and teaching materials made could attract students' interest in learning and were suitable for use in learning materials to build space in grade V Elementary School. Learning implementation plan (RPP), student worksheets, learning resources about Banten Culture, and learning evaluation questions from this study.

Keywords: ADDIE Model, Learning Media, Ethnomathematics

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| DEWAN PENGUJI..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN | v |
| ABSTRAK | Error! Bookmark not defined. |
| ABSTRACT | Error! Bookmark not defined. |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| 1. Secara teoritis..... | 5 |
| 2. Secara praktis..... | 6 |
| E. Definisi istilah..... | 6 |
| 1. Model ADDIE..... | 6 |
| 2. Permainan Tradisional Engklek..... | 6 |
| 3. Etnomatematika | 6 |
| 4. Media Pembelajaran | 7 |
| 5. Kubus..... | 7 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| A. Etnomatematika | 8 |
| 1. Definisi Etnomatematika | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 2. Pentingnya Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika | 9 |
| 3. Kajian dalam Etnomatematika..... | 10 |
| B. Budaya Banten..... | 10 |
| 1. Wilayah Banten | 10 |
| C. Benteng Speelwijk | 11 |
| 1. Sejarah Benteng Speelwijk | 11 |
| D. Kubus..... | 13 |
| 1. Definisi Kubus | 13 |
| E. Jaring-jaring kubus | 13 |
| 1. Jaring-jaring kubus | 13 |
| F. Media Pembelajaran | 14 |
| 1. Definisi Media Pembelajaran..... | 14 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran | 14 |
| G. Permainan Engklek..... | 15 |
| 1. Teori Pembelajaran Matematika di SD | 15 |
| 2. Pengertian Permainan Engklek..... | 16 |
| 3. Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek..... | 17 |
| 4. Manfaat Permainan Engklek Tradisional | 18 |
| H. Penggunaan Model ADDIE | 18 |
| 1. Pengertian Penggunaan Model ADDIE | 18 |
| 2. Langkah-langkah Model ADDIE..... | 19 |
| I. Penelitian yang Relevan | 20 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 23 |
| A. Pendekatan Penelitian..... | 23 |
| B. Metode Penelitian | 24 |
| 1. <i>Analysis</i> (analisis) | 24 |
| 2. <i>Design</i> (Perancangan)..... | 25 |
| 3. <i>Development</i> (Pengembangan) | 25 |
| 4. <i>Implementation</i> (Penerapan)..... | 26 |

| | |
|---|----|
| 5. Evaluasi..... | 26 |
| C. Teknik Penelitian | 26 |
| 1. Teknik Pengumplan Data..... | 26 |
| 2. Teknik Analisis Data..... | 28 |
| D. Latar Penelitian | 30 |
| 1. Waktu Penelitian | 30 |
| 2. Tempat Penelitian | 30 |
| E. Subjek/Informasi Penelitian..... | 30 |
| F. Instrumen Penelitian | 31 |
| 1. Indikator Media Pembelajaran yang baik | 31 |
| 2. Indikator Bahan Ajar yang baik | 32 |
| 3. Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru | 34 |
| 4. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa..... | 35 |
| 5. Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Masyarakat Banten | 35 |
| G. Prosedur Penelitian | 36 |
| 1. Perizinan sekolah | 36 |
| 2. Pengumpulan data..... | 36 |
| 3. Analisis data..... | 36 |
| 4. Perancangan bahan ajar | 36 |
| 5. Uji coba..... | 36 |
| 6. Penyusunan laporan penelitian | 36 |

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN 39

| | |
|--|----|
| A. Pengintegrasian Kearifan Lokal Budaya Banten ke Dalam Media Pembelajaran Engklek..... | 39 |
| 1. Benteng Speelwijk | 42 |
| 2. Kerkhoff..... | 44 |
| B. Tahap Penyusunan Media Pembelajaran Bangun Ruang Kubus yang Terintegrasi dengan Budaya Masyarakat Banten (Benteng Speelwijk)..... | 46 |
| 1. Tahap Analisis | 46 |

| | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 2. Tahap Desain | 52 |
| 3. Tahap Developmen | 58 |
| 4. Tahap Implementasi..... | 64 |
| 5. Tahap Evaluasi..... | 71 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 73 |
| A. Simpulan..... | 73 |
| B. Saran | 75 |
| DAFTAR REFERENSI | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Jadwal Kegiatan Penelitian..... | 30 |
| Tabel 3.2 | Kriteria Media Pembelajaran..... | 31 |
| Tabel 3.3 | Indikator Bahan Ajar yang baik..... | 32 |
| Tabel 3.4 | Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru..... | 34 |
| Tabel 3.5 | Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa setelah Melakukan Uji Coba | 35 |
| Tabel 3.6 | Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Masyarakat Banten | 35 |
| Tabel 4.1 | Hasil Analisis Bahan Ajar | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Kubus..... | 13 |
| Gambar 3.1 | Tahap pengambilan data menggunakan metode etnografi | 37 |
| Gambar 3.2 | Tahap Desain Media Pembelajaran | 38 |
| Gambar 4.1 | Menara Banten Lama | 39 |
| Gambar 4.2 | Kawasan Benteng Speelwijk Banten Lama..... | 41 |
| Gambar 4.3 | Benteng Speelwijk..... | 42 |
| Gambar 4.4 | Kerkhoff (Makam orang Eropa)..... | 44 |
| Gambar 4.5 | Wawancara dengan Guru Kelas V dan VI..... | 45 |
| Gambar 4.6 | Sampul Buku Paket Matematika Kelas V | 47 |
| Gambar 4.7 | Jenis-jenis Soal di Buku Paket | 52 |
| Gambar 4.8 | Rancangan Permainan Engklek Budaya Banten | 56 |
| Gambar 4.9 | Media Engklek Budaya Banten..... | 59 |
| Gambar 4.10 | LKS Tahap Pengenalan | 61 |
| Gambar 4.11 | LKS Tahap Materi | 63 |
| Gambar 4.12 | LKS Tahap Evaluasi..... | 64 |
| Gambar 4.13 | Proses Pembelajaran di SDN Wanakarta 1..... | 65 |
| Gambar 4.14 | Proses Pelaksanaan Pembelajaran di Lingkungan Rumah..... | 65 |

DAFTAR REFERENSI

- Ariadi, R. A. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran jaring-jaring kubus Berdasarkan Analisis Etnomatematika Permainan Engklek. *Skripsi*, 50-84.
- Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. In Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (pp. -). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ati Bahiyati Utami Putri, N. H. (2017). Upaya Melestarikan Permainan. *Permainan*, 77-149.
- Bachri, S. &. (2017). *Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Animalia Invertebrata untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dawarbandong Kabupaten Mojokerto*. Mojokerto: Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan.
- Banten, P. (2023, November 27). *Sejarah Banten*. Retrieved from Portal Resmi Provinsi Banten: <https://bantenprov.go.id/sejarah-banten>
- Burhanudin. (2021). *Mengintegrasikan Permainan Ular Tangga Baduy Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Baduy*. Serang: UPI Kampus Serang.
- dkk, S. (2018). Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 171-175.
- Ginaris, S. (2020, Juli 7). *Sejarah Makam Kerkhoff*. Retrieved from Sejarahmakam Belanda (makam Londo): https://koranjuri.com/inilah-sejarah-makam-londo-kerkhof-di-indonesia/#google_vignette
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT RemajaRosda Karya.
- Imam Gunawan, S. M. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2022, 17 Maret). *Benteng Speelwijk*. Retrieved from BantenLama: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbanten/benteng-speelwijk-banten-lama/>
- Leandro, J. (2023). PENGGUNAAN MAJAS DALAM ESAI. *KAJIAN*, 55.
- Masrukah, N. A. (2020). *Efektifitas Media Pembelajaran*. Jakarta: INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan.

- Molenda. (2003). *In Search Of The Elucive ADDIE Model*. -: -.
- Muzakih, S. K. (2020). Analisis desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan engklek dengan rash model terhadap kemampuan pemodelan matematik siswa kelas III SD. *Skripsi*, 46-70.
- Naniek Kusumawati, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Solo Maopati, Magetan, Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Rachmawati, I. N. (2007). PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF: *LEMBAR METODOLOGI*, 35-40.
- Risal Qori Amarullah, N. F. (2021). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 49-63.
- Rozana, S. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Sugianti, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan, Indonesia: Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kualitatif*. -: ALFABETA. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sundayana. (2016). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Rosda Karya.
- Sundayana. (2016). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Rosda Karya.
- Supriadi. (2016). *Inovasi dan Miskonsepsi Materi Matematika SD*. UPI Kampus Serang: Supriadi.
- Supriyadi. (2017). *Cara Mengajar Matematika Untuk PGSD*. Serang: UPI Kampusdi Serang.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. jakarta: Pranadamedia Group.
- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Darmasaba: Nila Cakra.

V, M. A. (2015). Mahir Matematika. In M. A. V, *Mahir Matematika* (pp. 1-157). Jakarta: Yudistira.

Yuda, E. K. (2020). *Pengintegrasian Kartu Domino Geomatika Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama*. Serang: UPI Kampus Serang.

Zaeburi, d. M. (2021). *Etnomatematika Nusantara*. Jawa Barat: Rumah Cemerlang.