

**MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI
ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN
MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS IV SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Silfania Yuniar
NIM 1900694

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2022**

**MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI
ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANTEN MENGGUNAKAN
MODEL ADDIE PADA MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS IV SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Silfania Yuniar
NIM 1900694

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2022**

Oleh
Silfania Yuniar
1900694

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

©Silfania Yuniar 2022

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang Desember 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Silfania Yuniar
NIM : 1900694
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Modifikasi Permainan Monopoli
Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan
Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Di
Kelas IV SD


Telah berhasil dipertahankan dihadapan 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 Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Encep Supriatna, M.P.d.
NIP. 197601052005011001



Penguji II : Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd.
NIP.195806141986032002



Penguji III : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd.
NIP. 196305151991022001



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Januari 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, Januari 2023

Mengetahui,
Pembimbing I,



Dr. Andika Arisetawan, M.Si.

NIP. 198103272005021003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Supriadi, M. Pd.

NIP. 197907172006041002

HALAMAN PERSETUJUAN

SILFANIA YUNIAR

**MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI ETNOMATEMATIKA
DAYA BANTEN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI
BANGUN DATAR DI KELAS IV SD**

(SD NEGERI PANCUR KOTA SERANG)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing Utama,



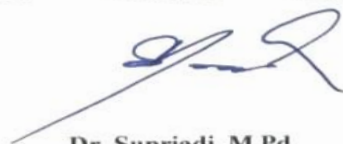
Dr. Andika Arisetyawan, M.Si

NIP. 1981032 720051 1 004

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Supriadi, M.Pd

NIP. 197907172006041002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat Islam, Iman dan Ihsan sehingga dengan ridho-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD”. Skripsi ini telah saya susun secara maksimal dengan bantuan berbagai macam pihak sehingga dapat memperlancar penyusunan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini alhamdulillah saya dibimbing dengan sangat baik oleh para dosen pembimbing kemudian mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan banyak terima kasih sebagai bentuk rasa syukur, penulis mempersembahkan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Herli Salim, M.Ed., Ph.D., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Serang sekaligus dosen pembimbing akademik.
2. Dr. Encep Supriatna, M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Serang.
3. Dr. Supriadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang.
4. Dr. Andika Arisetyawan, S.Si, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dalam mengerjakan skripsi. Selalu memberikan bimbingan ilmiah berupa pengarahan, sharing, masukan dan saran yang membangun.
5. Seluruh dosen dan staf tata usaha Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
6. Kedua Orang tua tersayang, terbaik, dan ternyaman yaitu Bapak Rasi Annur dan Ibu Mudriyah yang selalu memberikan dukungan, baik dari segi materil maupun moril, dan doa yang selalu mereka panjatkan disetiap waktu.
7. Adik tersayang, terbaik, dan paling pengertian yaitu Maulina Ardhina Saputri,

Maulana Ardhana Saputra, Muhammad Hamzah Rafisqy, Muhammad Tholhah Afannur yang selalu memberikan semangat, memberikan doa, dan memberikan yang terbaik untuk penulis dalam menyelesaikan pendidikan.

8. Warga SDN Pancur, khususnya kelas IV yang telah membantu saya dalam melakukan uji coba media pembelajaran.
9. Teman-teman tercinta kostan Bapak Asep (Feni Melina Suandari, Indah Suci Hati, Muhammad Agus Sarip) yang telah menemani peneliti selama lebih kurang 3,5 tahun dalam perkuliahan, dan sebagai tempat untuk bertukar pikiran, meminta tolong, ataupun sekedar bernyanyi bersama.
10. Keluarga BEM UPI Kampus Serang yang telah memberikan pengalaman yang berharga bagi saya. Yang telah mengajarkan arti kekompakkan, kebersamaan, dan profesionalitas dalam sebuah tanggung jawab.
11. Adik-adik tingkat semua yang telah memberikan dukungan dan mendoakan kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini.
12. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi diri pribadi penulis dan umumnya semua pihak yang membaca skripsi ini.

Serang, Januari 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 : Silfania Yuniar
NIM : 1900694
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD.”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), 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 2023
Yang menyatakan,

(materai 10.000)

Silfania Yuniar
NIM 1900694

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD” 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 pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, Januari 2023

Yang menyatakan

(materai 10.000)

Silfania Yuniar

NIM 1900694

ABSTRAK

Silfania Yuniar (2022) Modifikasi Permainan Monopoli Etnomatematika Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD

Latar belakang penelitian ini oleh kurangnya pemahaman dan minat siswa untuk belajar tentang konsep bangun datar yang menghasilkan hasil pembelajaran siswa yang kurang optimal. Karena proses pembelajaran yang masih konvensional, guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga membuat pelajaran matematika tampak monoton, membosankan, dan tidak menarik, dan sulit bagi siswa untuk dipahami. Dengan kebutuhan ini untuk penggunaan yang tepat dan memaksa untuk mempelajari media bagi siswa. Dengan modifikasi monopoli budaya Banten bermain sebagai alternatif untuk media studi untuk kelas empat. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah analisis konsep yang mencakup pendekatan kualitatif menggunakan metode etnografi ini dipilih karena penelitian ditujukan pada umumnya untuk mengetahui masyarakat Baduy dan mengintegrasikannya ke dalam permainan monopoli sebagai media belajar dengan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan (1) tahap *analyze*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development*, (4) tahap *implementation*, (5) tahap *evaluation*. Monopoli media berbasis budaya Banten dirancang menurut kebutuhan kurikulum pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun datar dan bangunan di Banten. Monopoli berbasis budaya Banten menerima respon yang sangat baik dari beberapa siswa yang telah menggunakannya. Hasil penelitian ini direkomendasikan untuk guru sekolah dasar, dan untuk peneliti masa depan.

Kata kunci: Model ADDIE, Media Pembelajaran, Etnografi.

ABSTRACT

Silfania Yuniar (2022) Monopoly Game Modification Of Banten Culture Etnomatics Using ADDIE Model On Flat Building In 4th Grade Primary School

The background of this study by the lack of understanding and students' interest in learning about the concepts of flat waking that result in less than optimal student learning. Because of the still conventional learning process, teachers seldom use learning media so as to make math lessons seem monotonous, boring, and uninteresting, and difficult for students to understand. With this need for proper use and force to study media for students. With modified banten culture monopoly playing as an alternative to the study media for fourth grade. The method used in this study is a conceptual analysis involving a qualitative approach using ethnographic methods was selected because studies were intended generally to know baduy society and integrate it into a game of antityptopy as a medium of learning using addie model through 5 stages (1) analyze stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, (5) evaluation stage, Banten culture based media monopoly is designed according to the need of the learning curriculum, which can increase students' understanding of the space and cultural building in Banten. Banten culture based monopoly received excellent responses from some of the students who had used it. The results of this study are recommended for elementary school teachers, and for future researchers.

Keywords: ADDIE Model, Learning Media, Ethnography.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	viii
SURAT PERNYATAAN.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Istilah.....	Error! Bookmark not defined.
F. Sistematika Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Etnografi.....	Error! Bookmark not defined.
B. Permainan monopoli	Error! Bookmark not defined.
C. Etnomatematika.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembelajaran Berbasis Budaya	Error! Bookmark not defined.
E. Media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
F. Bangun datar	Error! Bookmark not defined.
G. Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
H. Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pendektatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Latar Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pengintegrasian kearifan lokal Budaya Banten ke Dalam Media Pembelajaran Monopoli	Error! Bookmark not defined.
B. Tahap Merancang dan Mendesain monopoli yang terintegrasi dengan kearifan lokal Banten	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	Error! Bookmark not defined.
A. SIMPULAN	Error! Bookmark not defined.
B. REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	2
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Media Pembelajaran	55
Tabel 3. 2 Indikator Bahan Ajar yang Baik	56
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Guru	58
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Siswa.....	59
Tabel 3. 5 Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Masyarakat Baduy	60
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Bahan Ajar	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Alir Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 1 Rumah Adat Baduy	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 2 Daun Kirai	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 3 Leuit	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 4 Wawancara dengan Guru	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 5 Sampul Buku Kurikulum Merdeka Kelas 4	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4 6 Latihan Soal.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 7 Jenis Soal.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 8 Menentukan Tema dan Pola Permainan Monopoli .	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
Gambar 4 9 Nama-nama Wilayah Pada Petak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 10 Desain Papan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 11 Kartu Permainan dan Uang Permainan	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4 12 Desain Akhir Papan Monopoli	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 13 Debus.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 14 Ngariung.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 15 Ziarah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 16 Rampak Beduk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 17 Rumah Adat Suku Baduy.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 18 Pakaian Adat Suku Baduy.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 19 Hasil Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 20 Kegiatan Uji Coba Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
defined.	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2. Surat izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Media Pembelajaran Permainan Monopoli Etnomatematika Banten
.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Wawancara...**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5. Meminta Izin Kepada Kepala Sekolah SDN Pancur **Error!
Bookmark not defined.**
Lampiran 6. Lembar Validasi Bahan Ajar dan Media Pembelajaran oleh Guru
Wali Kelas IV.....**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 7. Dokumentasi Uji Coba Media**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 8. Aturan dan Teknisi Permainan Monopoli **Error! Bookmark not
defined.**
Lampiran 9. Anggaran Biaya Tugas Akhir Skripsi**Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 10 Hasil Plagiat.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- A, T. (2015). *PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Aenilah, A. N. (2017, juni). modifikasi permainan monopoli sebagai alternatif media pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat bagi siswa kelas IV SD. *Skripsi*, 19-24.
- 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.
- Cahyana, U. &. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Encep Supriatna. “*Transformasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Religi dan Budaya untuk Menumbuhkan Karakter Siswa*”. *ATIKAN*, Vol 2 (1) Juni 2012, 21-44.
- Edward B. Tylor, *Primitive Culture; Research into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom* (1874), dalam
- Fitri Andriani, R. R. (2020, maret). Monopoly Learning Media : Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory. *jurnal pembelajaran dan bilogi nukleus*, 6, 81-87.
- Gogi, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dalam Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Baduy*. Serang: UPI Kampus Serang.
- Hadi, A. A. (2021). *Penelitian Kualitatif : Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Indah Parsianti, H. R. (2020, desember). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ARITMATIKA (MONIKA) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. *Jurnal Pendidikan*

Matematika dan Matematika, 6, 2.

- Karmarusdiana. (2019). Studi Etnografi dalam Kerangka Masyarakat dan Budaya . *Jurnal Soal dan Budaya Syar-i* , 113-128.
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hal 9
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan.* (Jakarta: Gramedia, 1989), hal, 74.
- Koentjaraningrat, *Rintangan-Rintangan Mental dalam Pembangunan Ekonomi di Indonesia*, (Jakarta: Lembaga Riset Kebudayaan Nasional Seni, 1969), hal. 17
- Koentjaraningrat, *Sejarah Teori Antropologi I* (Jakarta : UI Press, 1987), hal. 48.
- Maisuria, A. &. (2017). *Ethnography and Education : Ethnography and Explanatory Critique.* Oxford University Press.
- Ma'mur, J. (2012). Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal. *Diva Press, 2.*
- McMillan, J. &. (2001). *Resarch In Education A Conceptual Introduction.* New York: Addisson WesleyLongman.
- Molenda, M. (2003). *In Search of the Eclusive ADDIE Model.*
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives, 1*, 142-149.
- Permana, I. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berdasarkan Kearifan Lokal Suku Baduy* . Serang: Upi Kampus Serang.
- Pinasti, V. (2007). *Diktat Etnografi Indonesia.* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- rahaju, s. r. (2017, Desember). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli. *jurnal ilmiah pendidikan matematika, 2*, 130-139.
- Ria Widiyanti, F. U. (2019, agustus). PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DIGITAL UNTUK MENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SD PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN . *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA, 5*, 79-86.
- Sagala, S. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Bandung

: CV Alfabeta.

- Sugiono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (2017). *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Serang: UPI Kampus Serang.
- Supriatna, E. (2017). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Budaya Lokal Banten*. Serang: Media Madani.
- Taher, T. (2019). *Analisis Bahan Ajar Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas 4 Sekolah Dasar dengan Mengintegrasikan Permainan Geo Card Berbasis Kearifan Lokal Banten*. Serang: UPI Kampus Serang.
- Tegeh, I. M. (2015, November). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE . 3.
- Tiurlina. (2013). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Upi Press.
- Yuda, E. K. (2020). *Mengintegrasikan Kartu Geomatika Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Bangunan Banten Lama*. Serang: UPI Kampus Serang.