

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU
GOOGLE SITES DENGAN PENDEKATAN
ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATERI GARIS DAN SUDUT SISWA
SMPN 3 KARANGJATI**

Endang Triningsih¹, Budi Sasomo², Arum Dwi Rahmawati³
Pendidikan Matematika^{1,2,3}, STKIP Modern Ngawi^{1,2,3}
endangtriningsih215@gmail.com¹, sasomo77@gmail.com²,
arum.dr21@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* dengan pendekatan etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut di kelas VII A SMPN 3 Karangjati. Hasil observasi menyatakan bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat kurangnya media pembelajaran yang inovatif serta minimnya keterkaitan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Media yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli dan memperoleh kategori "sangat valid" dengan rata-rata nilai validasi di atas 80%. Uji kepraktisan dari respon peserta didik menunjukkan media sangat praktis dengan persentase rata-rata 87%. Uji validitas soal menunjukkan 0,67 yang menunjukkan reliabilitas tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Google sites* dengan pendekatan etnomatematika efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternative pembelajaran inovatif yang relevan dengan budaya lokal dan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Google sites, Etnomatematika, Garis dan Sudut, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian penting dari kebutuhan hidup setiap individu karena menjadi faktor utama dalam membentuk individu dengan kemampuan unggul. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, nilai-nilai moral, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses Pendidikan berlangsung sepanjang hidup, dimulai sejak lahir hingga akhir hayat. Dalam skala nasional, pendidikan di Indonesia memiliki peran strategis

sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang Pendidikan adalah matematika. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa (Khaesarani & Hasibuan, 2021). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas, pendekatan pengajaran yang cenderung monoton, serta kurangnya keterkaitan antara materi matematika dengan konteks kehidupan nyata siswa.

Hasil observasi di SMPN 3 Karangjati menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, tanpa adanya pemanfaatan media digital berbasis web. Pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, dengan pendekatan kontekstual yang belum melibatkan pemanfaatan media inovatif. Akibatnya siswa merasa jenuh, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran matematika, dari hasil nilai ulangan harian menunjukkan bahwa dari 32 siswa hanya ada 6 siswa yang nilainya diatas KKM sedangkan untuk 26 siswa lainnya masih di bawah KKM. Sehingga diperlukan adanya keterbaruan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa agar hasil belajar meningkat.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang berpotensi untuk dimanfaatkan adalah *google sites*. *Google sites* adalah aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan website kelas, sekolah atau lainnya (Wahyuni & Alifia, 2022). *Google sites* sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru merancang materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Media ini mendukung integrasi berbagai bentuk konten seperti video, teks gambar, dan penugasan dalam satu tempat yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Keunggulan lain dari *google sites* adalah kemudahannya untuk digunakan tanpa memerlukan keahlian pemrograman dan dapat diakses secara gratis.

Untuk meningkatkan keterkaitan pembelajaran matematika dengan realitas kehidupan siswa, penerapan pendekatan etnomatematika menjadi relevan. Etnomatematika merupakan pendekatan yang menghubungkan konsep-konsep matematika dengan praktik budaya lokal, seperti kegiatan mengukur, menimbang, membangun hingga menentukan arah yang umum dalam masyarakat. Pendekatan ini dipercaya mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta kemampuan beripikir kritis siswa karena materi disampaikan dalam konteks budaya (Serepinah & Nurhasanah, 2023).

Penejelasan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurniyati et al., 2024) bahwa menerapkan pendekatan etnomatematika dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam pengajaran, guru dapat membuat materi menjadi lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan etnomatematika tidak hanya membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, tetapi juga bisa mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *google sites* dan pendekatan etnomatematika, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa serta bisa meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar berfungsi sebagai salah satu indikator untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Hasil ini mencakup tiga ranah kemampuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bentuk dari hasil belajar dapat terlihat melalui berbagai evaluasi, seperti ujian semester, ujian akhir kenaikan kelas, maupun penilaian harian (Yendri Wirda et al., 2020).

Masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada dasarnya terletak pada bagaimana guru membangun interaksi yang efektif selama pembelajaran berlangsung. Sering kali, dalam proses ini siswa belum sepenuhnya siap untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, sehingga mereka memerlukan contoh-contoh yang nyata. Oleh karena itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran

yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Rahmat1, Musnar Indra Daulay2, 2023). Dengan demikian peneliti menggunakan pendekatan etnomatematika untuk bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki kesempatan untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu *Goggle Sites* dengan Pendekatan Etnomatematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII SMPN 3 Karangjati” terlebih penelitian yang relevan dilakukan oleh (Wiratama, 2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan pendekatan etnomatematika.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development*. Menurut Borg and Gall (1983) dalam (Waruwu, 2024) penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan produk yang sudah ada, tetapi juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan atau solusi atas permasalahan praktis. Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengumpulan data berupa angket/kuesioner dan instrumen penilaian berupa soal uraian untuk melihat hasil belajarnya meningkat atau tidak setelah adanya perlakuan. Menurut Sugiyono dalam (Rohmatin et al., 2023) angket atau kuesioner dilakukan dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Angket tersebut mencakup lembar validasi yang melibatkan 6 ahli, yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa. Selain itu juga menggunakan angket siswa, serta menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebelum soal dites kan, soal di uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji instrument soal diuji coba di kelas VII B SMPN 3 Karangjati sebelum dites kan di kelas VII A SMPN 3 Karangjati. Setelah diuji coba di kelas VII B mendapatkan 6 soal yang di kategorikan valid.

Tabel 1. Tahap Pengembangan Produk

Tahapan	Jenis Kegiatan
Analisis	- Analisis Kurikulum - Analisi Materi - Analisis Permasalahan
Desain	- Menyusun kisi-kisi media pembelajaran - Menyusun modul ajar - Menyusun instrument - Membuat rancangan media pembelajaran
Pengembangan	- Uji validasi ahli - Uji coba instrumen penilaian
Implementasi Evaluasi	- Uji coba lapangan - Melakukan eavaluasi dari hasil uji coba di lapangan

Untuk mengembangkan media pembelajara pada *google sites* ini data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Skor validasi diperoleh untuk mendapatkan data kuantitatif serta hasil angket, selanjutnya direpresentasikan dalam bentuk data kualitatif.

Tabel 2. Kategori Validasi

Skor Presentase	Kategori
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% \leq P < 80\%$	Valid
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Valid
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Valid
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Valid

Pengamatan tingkat pencapaian pengembangan media pembelajaran *google sites* akan diperoleh dari angket respon peserta didik dan pendidik berdasarkan perhitungan kriteria kepraktisan.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan Media

Skor Presentase	Kategori
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% \leq P < 80\%$	Praktis
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Praktis
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Praktis

C. Hasil Dan Pembahasan

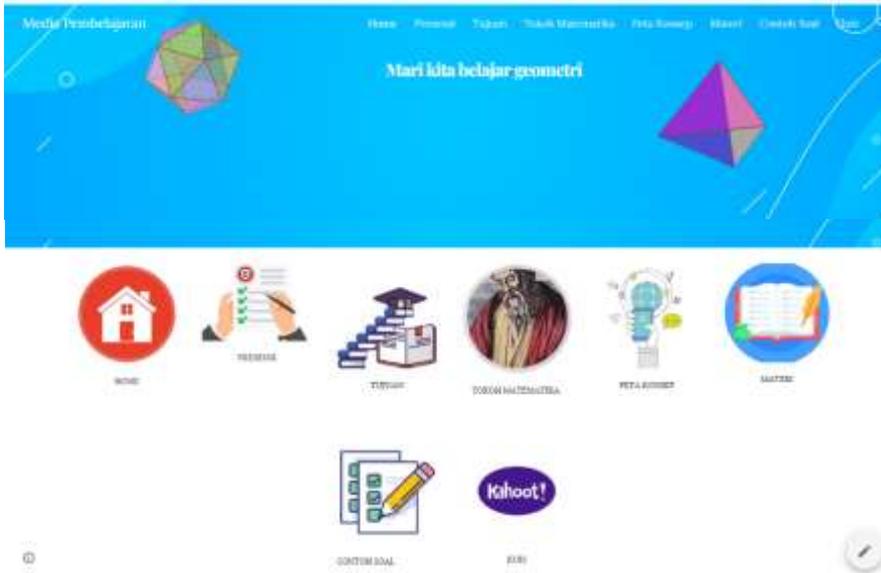
Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *google sites*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE, melalui 5 tahapan pengembangan antara lain, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Melalui tahapan tersebut peneliti dapat mengetahui kualitas yang dikembangkan. Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan tahap *Analysis*. Hasil dari analisis inilah yang menjadi pedoman peneliti untuk penyusunan media pembelajaran *google sites*. Tahap analisis ini yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis permasalahan. Hasil analisis melalui lembar observasi dan wawancara bahwa sekolah menggunakan kurikulum merdeka, dan untuk sumber belajarnya masih menggunakan buku paket belum pernah menggunakan pendekatan kontekstual serta belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis website. Serta kurangnya antusias untuk belajar matematika. Sehingga peneliti membuat media pembelajaran *google sites* untuk bisa meningkatkan hasil belajar pada materi garis dan sudut. Diperlukan untuk mendesain sebuah media pembelajaran *google sites* yang menarik dan bisa meningkatkan hasil belajar.

Pada tahap analisis selesai, kemudian ketahap perancangan (*design*), media yang akan dibuat adalah media pembelajaran menggunakan *google sites*. Berikut media pembelajaran *google sites* pada materi garis dan sudut dengan pendekatan etnomatematika yang dibuat yaitu menyusun kisi-kisi media pembelajaran halaman awal *google sites* memuat judul sesuai yang peneliti buat, gambar sesuai dengan materi yang dipilih, dan sasaran penggunaan *google sites*.

Berikut adalah tampilan media pembelajaran *google sites* kelas VII pada materi garis dan sudut dengan pendekatan etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar:

1. Halaman Home

Berisi kumpulan menu-menu yang ada pada media pembelajaran *google sites*. Setiap icon gambar yang tersedia memuat link apabila di klik menuju halaman terkait.



2. Halaman Presensi

Berisi tentang absensi siswa sebelum memulai pembelajaran, dimana ini merupakan kolaborasi dari *google sites* dengan *google form*.



3. Halaman Tujuan

Terdapat tujuan pembelajaran pada materi garis dan sudut.



4. Halaman Tokoh Matematika

Berisi tentang tokoh ilmuwan yang menguasai ilmu matematika, serta dikenal sebagai bapak geometri.



5. Halaman Peta Konsep

Terdapat sub materi apa saja yang akan di pelajari pada materi garis dan sudut.



6. Halaman Materi

Berisi tentang pemaparan materi garis dan sudut dengan pendekatan etnomatematika yang terdapat gambar bangunan kepatihan ngawi, gapura kepatihan, dan juga jajanan tradisional.



7. Halaman Contoh Soal

Pada halaman tersebut, terdapat lima contoh soal dari materi garis dan sudut.



8. Halaman Kuis

Berisi tentang soal/kuis yang sudah dibuat peneliti sesuai dengan materi garis dan sudut yang ada pada halaman materi.



Media pembelajaran yang disusun sudah melewati proses validasi oleh para pakar untuk menjamin kelayakan dan kepraktisan dalam penggunaannya. Proses pengumpulan data menggunakan kuantitatif serta kualitatif guna memperbaiki media tersebut. Data kuantitatif didapat dari nilai rata-rata yang diberikan validator, kuesioner yang diisi oleh siswa dan kuesioner yang diisi oleh pendidik. Sedangkan data kualitatif berupa masukan para ahli.

Hasil validasi ahli media

Tabel 6. Hasil validasi ahli media

Indikator	Pencapaian	Kategori
Kesesuaian desain antar muka	80,5%	Sangat valid
Kesesuaian pemilihan gambar	80,5%	Sangat valid
Kesesuaian pemilihan warna	90%	Sangat valid
Pemilihan kata dan angka	85%	Sangat valid
Rata-rata	84%	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian, indikator yang ditinjau menurut penilaian ahli media, media ini dinilai sangat valid dan dapat diterapkan tidak memerlukan perubahan. Namun, validator memberikan beberapa masukan, diantaranya perubahan letak menu presensi serta tata letak gambar perlu diperhatikan.

Hasil validasi ahli Bahasa

Tabel 7. Hasil validasi ahli Bahasa

Indikator	Pencapaian	Kategori
Kebahasaan	87%	Sangat valid
Rata-rata	87%	Sangat valid

Tabel tersebut menunjukkan bahwa indikator yang berhubungan dengan aspek kebahasaan dinyatakan sangat valid diterapkan tanpa perbaikan. Masukan yang diberikan adalah menambahkan contoh soal agar lebih bervariasi dan penulisan yang kurang rapi.

Hasil validasi ahli materi

Tabel 8. Hasil validasi ahli materi

Indikator	Pencapaian	Kategori
Kelayakan isi	90%	Sangat valid
Penyajian	88%	Sangat valid
Rata-rata	89%	Sangat valid

Tabel tersebut menyatakan bahwa indikator yang berkaitan dengan materi dinilai sangat valid oleh ahli materi. Hal ini menunjukkan produk tersebut tergolong sangat valid diterapkan untuk proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Validator hanya menyampaikan untuk contoh soal perlu ditambahkan supaya variatif.

Tabel 9. hasil angket respon peserta didik

Pernyataan	Pencapaian%	Kategori
Teks tulisan pada <i>google sites</i> mudah dibaca	84%	Sangat praktis
Gambar yang disajikan jelas dan tidak buram	83%	Sangat praktis
Gambar yang disajikan menarik	90%	Sangat praktis
Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	86%	Sangat praktis
Materi pada <i>google sites</i> menarik dan mudah dipahami	95%	Sangat praktis
Saya senang belajar menggunakan <i>google sites</i>	96%	Sangat praktis

Pernyataan	Pencapaian%	Kategori
Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>google sites</i> dibandingkan dengan buku pembelajaran biasanya	92%	Sangat praktis
Penggunaan media pembelajaran <i>google sites</i> lebih menarik dan tidak membosankan	90%	Sangat praktis
Terdapat fasilitas pengetahuan pada pengembangan bahan ajar menggunakan <i>google sites</i>	83%	Sangat praktis
Media pembelajaran <i>google sites</i> mudah dioperasikan	81%	Sangat praktis
Penggunaan media pembelajaran <i>google sites</i> sangat mudah digunakan	86%	Sangat praktis
Penggunaan bahan ajar <i>google sites</i> ini dapat membuat saya lebih berani untuk bertanya	82%	Sangat praktis
Saya lebih mengikuti proses pembelajaran dibandingkan ketika menggunakan bahan ajar sebelumnya	87%	Sangat praktis
Saya lebih mudah menangkap materi yang di sampaikan dengan <i>google sites</i>	88%	Sangat praktis
Saya ingin mempelajari materi pembelajaran matematika dengan menggunakan <i>google sites</i>	86%	Sangat praktis
Rata-rata	87%	Sangat praktis

Hasil rata-rata dari angket respon peserta didik diatas adalah 87%, hal ini menandakan bahwa media pembelajaran menggunakan *google sites* sangat praktis pada materi pembelajaran garis dan sudut.

Hasil uji validitas

Tabel 10. hasil uji validitas Siswa

rx_y Hitung	0,17	0,39	0,36	0,39	0,85	0,27	0,39	0,82	0,84	0,82
r Tabel	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39
Simpulan	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid
Kategori	SR	R	R	R	ST	R	R	ST	ST	ST

Hasil dari uji validitas menggunakan rumus kolerasi *product moment* dan *r* tabel dengan taraf signifikan 5% dari *n* sebanyak 26 yaitu 0,39 memperoleh data bahwa 6 soal dinyatakan valid dan 4 soal dinyatakan tidak valid.

Hasil uji reliabilitas

Tabel 11. Hasil uji reliabilitas

Varian Item	0,04	0,22	1,87	2,25	0,66	2,34	0,82	0,94	0,92	1,70
Jumlah Total Varian Item	11,77									
Varian Total	29,53									
Koefisien Reliabilitas(<i>r</i>₁₁)	0,67									
r tabel	0,39									

Uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur konsistensi hasil tes jika diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda. Berdasarkan perhitungan dengan rumus *Alpha Cronbach r*₁₁ diperoleh 0,67. Karena nilai *r* > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa soal-soal dalam tes memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Hasil tingkat kesukaran

Tabel 12. Hasil tingkat kesukaran dan Daya Beda

TK (P)	0,99	0,1	0,002	0,003	0,005	0,003	0,002	0,005	0,005	0,004
KRITERIA P	TMDH	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR	TSKR
SA	4,00	3,92	2,54	2,85	4,00	2,92	1,85	3,92	4,00	3,92
SB	3,92	3,46	1,23	2,00	3,54	2,08	1,08	3,46	3,46	3,08
DB(D)	0,08	0,46	1,31	0,85	0,46	0,85	0,77	0,46	0,54	0,85

Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk mengidentifikasi setiap butir soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sulit. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari keseluruhan soal, terdapat 1 soal yang tergolong sangat mudah, 3 soal yang tergolong mudah, 3 soal berkategori sedang, dan 3 soal dinyatakan sulit.

Tabel 13. Tes Hasil belajar

	Jumlah Nilai	Jumlah Siswa	Rata-rata
Nilai Awal	1.920	32	60%
Nilai Akhir	2.720	32	85%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai awal siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai 60% atau masuk dalam kriteria cukup, namun dalam kriteria cukup ini hanya 6 siswa yang nilainya diatas KKM 75 dan untuk 26 siswa lainnya masih

dibawah KKM. Setelah dilakukan pembelajaran pada materi garis dan sudut menggunakan media pembelajaran *google sites* menunjukkan bahwa hasil nilai tes berada di rata-rata 85% atau masuk dalam kriteria sangat tinggi, sehingga ini menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. Menurut Sulistyawati (2022) dalam (Sapulete et al., 2023) hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *google sites* dapat mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *google sites* dengan pendekatan etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut yang dikembangkan, hasil uji validasi oleh ahli dan hasil angket respon peserta didik serta angket respon pendidik menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *google sites* sudah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Hasil validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh enam ahli, dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa, validator menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan. Selain itu, juga dibagikan angket dan tes yang dikerjakan oleh siswa, hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi garis dan sudut, kemudian pada tes hasil belajar siswa menunjukkan hasil belajar siswa meningkat, ini ditunjukkan dari rata-rata nilai ulangan harian diangka 60% atau dalam kategori cukup hal ini perlu ditingkatkan karena dari 32 siswa hanya 6 siswa yang nilainya di atas KKM. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *google sites* pada materi garis dan sudut hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari yang tadinya 60% menjadi 80% dengan kriteria sangat tinggi, dari 32 siswa hanya 4 siswa yang di bawah KKM dan 29 siswa lainnya di atas KKM.

Daftar Pustaka

- Ir. Yendri Wirda, M.Si Ikhya Ulumudin, S.Pd., M.Pd. Ferdi Widiputera, S.E., M.E. Nur Listiawati, S.S., M.Ed. Sisca Fujianita, S. P. (2020). *FaktorR-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa Pusat*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi:
- Khaesarani, I. R., & Hasibuan, E. K. (2021). *Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 15(3), 37–49.
- Nurniyati, T., Djafar, S., & Putriyani, S. (2024). *Meta Analisis Pendekatan Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. 08(November), 1981–1992.
- Rahmat1, Musnar Indra Daulay2, N. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Rahmat1*. 5, 6014–6023.
- Rohmatin, B., Sasomo, B., Rahmawati, A. D., Matematika, P., & Ngawi, S. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Model Mind Mapping Dan Pendekatan Realistic Mathematic Education Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Pedagogy*, 8(1), 181–194.
- Sapulete, H., Priakusuma, A., Markiano Solissa, E., Dwi Aristy Putri, I., Mere, K., Studi Pendidikan Fisika, P., Pjok, G., Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Studi Manajemen, P., Pattimura, U., Negeri, S., Cokroaminoto Palopo, U., & Wisnuwardhana Malang, U. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Google Site dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 94–100.
- Serepinah, M., & Nurhasanah, N. (2023). Kajian Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Tradisional Ditinjau Dari Perspektif Pendidikan Multikultural. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 148–157. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p148-157>
- Wahyuni, I., & Alifia, A. L. W. N. (2022). Identifikasi Etnomatematika Pada Museum Probolinggo. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 141–148. <https://doi.org/10.30872/primatika.v11i2.1136>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Wiratama, V. P. (2023). *Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs MA'ARIF AMBULU JEMBER*.