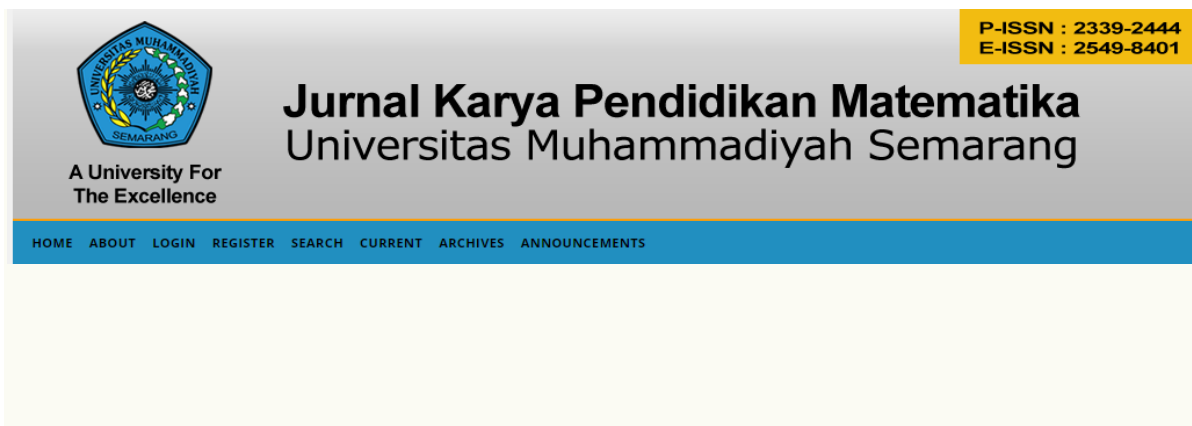




PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MEDIA BAAMBOZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Daimatus Soleha ^{1*}, Edi Kurniawan Farid ², Eka Rahayu ³

^{1,2,3})Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

* Email: daimatussolehah2@gmail.com¹), edikurniawanfarid@gmail.com²), eka.rahayu0792@gmail.com³)

Abstrak

Kata Kunci: Pembelajaran
matematika, Media
baamboozle, Kearifan
Lokal, Pemahaman konsep

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika berbantuan media baamboozle berbasis kearifan lokal. Penelitian ini merupakan pre eksperimen dan menggunakan one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian ini adalah hanya kelas VII MTs Nurud Dzalam Alassumur Kulon Kraksaan, dengan jumlah 28 siswa. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner tes yang berisi sepuluh soal yang mencakup topik-topik yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan linier yang melibatkan satu variabel. Ada tiga langkah dalam proses pengujian: 1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, dan 3) Uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Berdasarkan hasil uji hipotesis, penggunaan media baamboozle berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Studi ini akan melihat tiga indikator pemahaman konsep: menyatakan kembali ide, mengekspresikan ide menggunakan representasi matematis, dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran matematika berbantuan media baamboozle dan pemahaman konsep matematika lebih baik setelah menggunakan media baamboozle berbasis kearifan lokal.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pembelajaran dimana siswa secara aktif memperdalam pemahamannya terhadap ide-ide matematika dan mengerjakan masalah-masalah matematika secara praktis, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuannya ke dalam kehidupan. (Siagian, 2016). Pembelajaran matematika bertujuan membentuk kemampuan nalar siswa untuk melakukan proses berfikir dalam memecahkan masalah ketika belajar maupun kehidupan nyata (Rahayu & Hidayatillah, 2017). Matematika memiliki peran penting dalam segala segi kehidupan dan berbagai disiplin ilmu (Afkarina et al., 2022). Dasar dari ilmu matematika adalah pemahaman konsep, jadi sebelum mempelajari matematika harus terlebih dahulu mempelajari konsep dasar dalam matematika (Kholifatun et al., 2023).

Pemahaman konseptual adalah kemampuan seseorang untuk menangkap, menafsirkan, atau mengungkapkan informasi dengan cara yang spesifik pada dirinya (Setyowati et al., 2020). Pemahaman konsep merupakan komponen psikologis penting yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat diselesaikan dengan sukses (Damayanti & Rufiana, 2021). Tiga indikator telah diidentifikasi oleh Khalilah et al. (2022) di bidang pemahaman konsep antara lain, menyatakan kembali ide, menggunakan konsep algoritma untuk menyelesaikan masalah, dan

mengekspresikan ide menggunakan representasi matematis.

Banyak siswa percaya bahwa matematika adalah pelajaran akademik yang menantang, dan banyak di antara mereka yang masih memiliki hasil belajar di bawah rata-rata (Nurul Hikmah & Hendra Saputra, 2020). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa masih banyaknya siswa tidak peduli dengan konsep-konsep dasar matematika (Rival & Rahmat, 2023). Selain itu, sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan tes, hanya sebagian kecil siswa yang mengikuti langkah yang benar dan memberikan jawaban yang tepat ketika waktunya selesai (Yanti & Nindiasari, 2020). Kesulitan tersebut terlihat dari kurang pentingnya tugas mengajar yang diselesaikan oleh instruktur dan sulitnya menemukan bahan ajar (Andraeni et al., 2023).

Proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton dapat membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya dan berpengaruh terhadap pemahaman konsep (Wulandari & Nisrina, 2020). Dengan memperhatikan permasalahan pemahaman konsep matematika, maka perlu adanya media yang digunakan dalam pengajaran untuk meningkatkan mutu belajar siswa (Widya et al., 2021). Salah satu media inovatif dan interaktif berbasis teknologi adalah media bamboozle (Sulistiyowati et al., 2023). Baamboozle merupakan platform berupa game interaktif dan menghibur, dirancang untuk

meningkatkan kecerdasan siswa (Setyawan & Panduwinata, 2023). Pendidik dapat membuat permainan sendiri melalui website secara langsung menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Mariani et al., 2022).

Persoalan yang menonjol dalam bidang pendidikan dan kebudayaan adalah tantangan membangun identitas nasional yang kohesif. Kekhawatiran akan hilangnya budaya nasional, khususnya budaya lokal, mengemuka seiring dengan pesatnya laju globalisasi (Yudiati et al., 2024). Terjalannya keterkaitan antara pendidikan dan kearifan lokal sangat penting bagi pelestarian budaya lokal (Suryatniani, 2018). Istilah “kearifan lokal” menggambarkan praktik dan kebiasaan yang masih dianut oleh sekelompok masyarakat tertentu secara turun-temurun (Jamil et al., 2021). Pemanfaatan media berbasis kearifan lokal dapat menunjang kemampuan pemahaman konsep matematika dan dapat membantu mempertahankan nilai-nilai budaya serta pengetahuan lokal yang mulai terkikis (Prasetiawan et al., 2020).

Beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Yuniar, 2023) telah memaparkan hasil risetnya bahwa ada dampak model pembelajaran ROAR jika dikombinasikan dengan Baamboozle, dapat meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan pada pemahaman konsep siswa ketika memanfaatkan media baamboozle pada kelas ekonomi. Penelitian ini, menggunakan media baamboozle di bidang matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide matematika dan menjaga kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan pemahaman konsep matematika di Indonesia dan budaya lokal yang mulai terkikis, maka penelitian ini penting dilakukan. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika berbantuan media bamboozle berbasis kearifan lokal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Pre-eksperimental* One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan jumlah 28 peserta didik yang dilaksanakan pada bulan Februari 2024. Penelitian ini dilakukan di MTS Nurud Dzalam Alasumur Kulon Kraksaan, tahun ajaran 2023/2024.

Instrumen tes penelitian ini terdiri dari sepuluh soal esai yang mencakup persamaan dan pertidaksamaan linier suatu variabel yang telah dinilai validitas dan reliabilitasnya. Metode pengumpulan data digunakan metode tes, dan uji hipotesis *paired sample t-test* untuk mengevaluasi pemahaman konsep siswa terhadap persamaan dan pertidaksamaan linier pada suatu variabel tunggal. Evaluasi ini dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pengujian homogenitas varians dan penilaian normalitas data merupakan prasyarat untuk pengujian tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa langkah yang diambil dalam penelitian ini yaitu uji prasyarat analisis statistik yang mencakup 3 uji, yaitu: uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t paired sample t test*

1. Uji Normalitas

Normalitas sebaran data dinilai dengan melakukan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 22. Data berikut menunjukkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 22:

Tabel 1. Uji Normalitas One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,95603718
	Most Extreme Differences	Absolute ,141 Positive ,141 Negative -,121
Test Statistic		,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,166 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 1, hasil uji normalitas diketahui berdistribusi normal dengan nilai Asymp.sig (2-tailed) $0,166 > 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep matematika berbantuan baamboozle berbasis kearifan lokal berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya keseragaman variansi

antar siswa dalam kelas. Uji menggunakan Uji Statistik Levene untuk menentukan apakah hasil data *pretest* dan *posttest* seragam. Berikut hasil uji homogenitas yang dikumpulkan dengan SPSS versi 22:

Tabel 2. Uji Levene Statistic Test

Test of Homogeneity of Variances

Pemahaman konsep matematika

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,267	1	54	,076

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa uji homogenitas memiliki variansi yang homogen karena nilai signifikansi $0,076 > 0,05$ sehingga data hasil *pretest* *posttest* pemahaman konsep matematika berbantuan baamboozle berbasis kearifan lokal bersifat homogen.

3. Uji hipotesis

Sebelum melakukan pengujian, perlu memenuhi prasyarat analisis, dengan asumsi (1) data berdistribusi normal sehingga memerlukan uji normalitas, dan (2) data yang dibandingkan bersifat homogen sehingga perlu dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan temuan analisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa data yang diberikan berdistribusi normal dan menunjukkan variansi yang konsisten. Setelah syarat pengujian terpenuhi, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi dan membedakan nilai rata-rata yang diperoleh dalam pra-tes. Temuan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji *Paired Samples Statistic***Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	58,8571	28	9,64063	1,82191
POST TEST	70,3571	28	6,88108	1,30040

Berdasarkan Tabel 3, pretest mempunyai

nilai rata-rata 58,85 dan standar deviasi 9,64. Begitu pula dengan rata-rata posttest sebesar 70,35 dengan standar deviasi 6,881. Terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 7,06 antara hasil pretest dan posttest, sesuai dengan nilai mean. Hal ini menggambarkan dengan jelas dampak positif penggunaan media baambozle dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep siswa. Selanjutnya dengan menggunakan SPSS 22 akan digunakan uji *t paired sample t-test* untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 4. Uji *Paired Samples T Test***Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-11,5000	4,52565	,85527	-13,25486	-9,74514	-13,446	27	,000

Berdasarkan tabel 4, hasil uji hipotesis uji *t* sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05 (Sig. = 0,000 < 0,05). Sehingga, nilai posttest menunjukkan bahwa skor pretest siswa meningkat setelah diberi perlakuan. Persentase rata-rata pemahaman konsep untuk setiap indikator terdapat pada tabel di bawah:

Tabel 5. presentase rata-rata indikator pemahaman konsep siswa

Indikator	Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	(%)	(%)
Menyatakan ulang sebuah konsep	52,14	65,89
Menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematika	47,5	55,92
Menerapkan konsep dalam pemecahan	62,5	76,07

masalah		
---------	--	--

Berdasarkan Tabel 5, skor posttest sebesar 65,89% (cukup), sedangkan skor pretest sebesar 52,14% (cukup) pada persentase indikator pertama. Skor posttest sebesar 55,92% tergolong cukup, sedangkan skor pretest sebesar 47,5% tergolong rendah pada indikator kedua. Skor pretest sebesar 62,5% (cukup) dan skor posttest sebesar 76,07% (tinggi) pada indikator ketiga.

Persentase pretest kelas eksperimen pada indikator menyatakan kembali ide adalah 52,14%, dan skor posttest siswa meningkat menjadi 65,89%. Persentase pretest kelas eksperimen sebesar 47,5% pada indikator mengekspresikan ide menggunakan representasi matematis sedangkan skor posttest meningkat menjadi 55,92%. Persentase skor pretest kelas eksperimen sebesar 62,5% pada indikator menerapkan konsep dalam pemecahan masalah sedangkan skor posttest meningkat sebesar 76,07%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa terjadi peningkatan.

Dari ketiga indikator pemahaman konsep, indikator menerapkan konsep dalam pemecahan masalah mempunyai persentase rata-rata tertinggi. Hal ini dikarenakan tes pemahaman konsep yang terkait dengan indikator ini dapat digunakan untuk menilai keterampilan dalam sehari-hari dengan memperkirakan harga jual batik. Di sisi lain, persentase rata-rata terendah adalah indikator mengekspresikan ide menggunakan representasi matematis. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa banyak siswa tersu mengalami kesulitan untuk

menghubungkan konsep soal dengan matematika yang relevan secara benar sehingga menyebabkan jawaban yang tidak akurat. Siswa juga kesulitan menjelaskan ide yang diberikan, sehingga menyebabkan hasil yang salah. Oleh karena itu, indikator-indikator yang berhubungan dengan penerapan konsep-konsep dalam pemecahan masalah adalah indikator di mana siswa menunjukkan tingkat keahlian tertinggi. Kemampuan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan berbagai representasi matematis merupakan indikator yang paling sulit dihadapi siswa.

Pemahaman siswa terhadap konsep matematika meningkat dengan penggunaan media dan pengetahuan lokal. Dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas, media Baamboozle berfungsi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Sementara itu, upaya memperkenalkan dan melestarikan praktik budaya secara turun temurun termasuk dalam kearifan lokal. Penelitian ini mengungkapkan sejumlah soal di mana pengetahuan lokal diungkapkan, termasuk cerita matematika yang disempurnakan dengan cerita rakyat dan alat bantu visual yang mengandung unsur budaya. Dari wujud di atas, kearifan lokal berfungsi sebagai sumber pendidikan sekaligus komoditas yang membantu peserta didik mengenal dan merangkul nilai-nilai budaya masyarakatnya.

Penggunaan media baamboozle yang berbasis pada kearifan tradisional mengalami peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen. Ketika siswa semakin terlibat

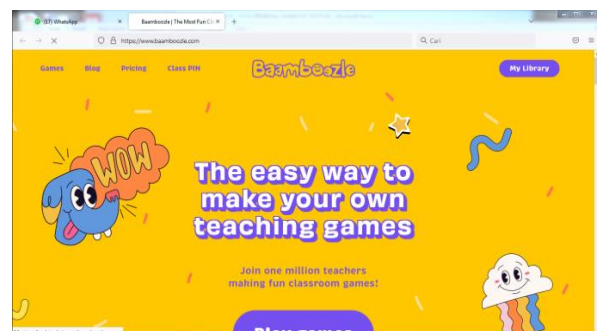
dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pengajaran semacam ini menumbuhkan kecintaan yang mendalam terhadap matematika dan pengetahuan asli. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media baambozle di dalam kelas berpengaruh besar terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pendidikan dapat membantu menghilangkan monotonnya pembelajaran di kelas (Khoiro, 2023). Untuk itu pembelajaran berbantuan media baambozle di MTS Nurud Dzalam Alasumur Kulon Kraksaan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa.

Pada kelas khusus ini, siswa baru pertama kali menggunakan media baambozle, sehingga terlihat selama penelitian mereka cukup bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Dengan menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran, siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan tanpa menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Penelitian sebelumnya telah memberikan dukungan terhadap klaim tersebut mengenai pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan (baambozle) sebagai alat penilaian terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa SMP (Murti et al., 2023).

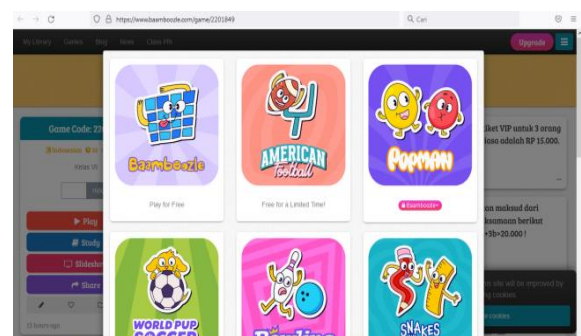
Penggunaan media baambozle meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan menggunakan kegiatan interaktif yang menggabungkan banyak aspek untuk meningkatkan pembelajaran, kelas eksperimen mendorong pemahaman dan menjaga siswa dari rasa bosan saat belajar. Di era digital saat ini, penggunaan sumber belajar berbasis teknologi sangatlah penting. Ini membantu siswa

mempelajari materi lebih mendalam dan memastikan mereka tetap mengikuti perkembangan teknologi yang cepat.

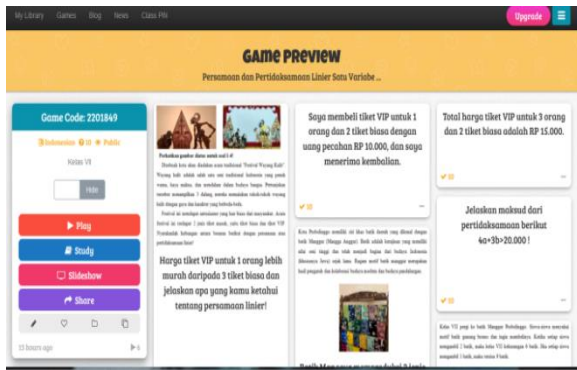
Baambozle adalah sebuah platform berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar. Platform ini praktis dan mudah diakses, dan dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Baambozle merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau membuat quis. Media pembelajaran yang cocok digunakan salah satunya adalah baambozle, karena menyediakan permainan utama berupa quis, yang dirancang untuk membuat proses belajar siswa menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa agar lebih antusias. Berikut adalah daftar tampilan yang terdapat di baambozle:



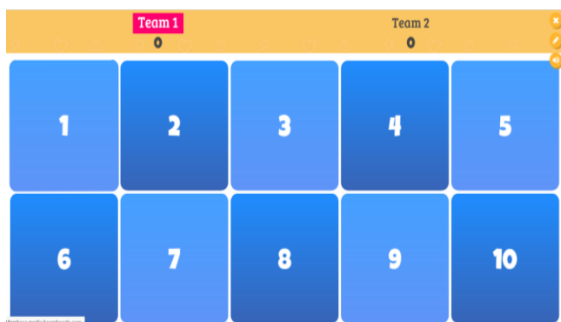
Gambar 1 Tampilan Utama Baambozle



Gambar 2 Tampilan Cover Depan Baambozle



Gambar 3 Tampilan Folder Baamboozle



Gambar 4 Tampilan Soal Baamboozle



Gambar 5 Tampilan Zoom In Soal Baamboozle

4. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam tes siswa, dengan nilai rata-rata pada pretes adalah 58,85 dan nilai rata-rata pada postes adalah 70,35. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa berbantuan media baamboozle berbasis kearifan lokal di MTSS Nurud Dzalam

Alassumur Kulon mengalami perbedaan, antara skor pretes dan skor posttest. Hal ini menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep matematika. Hal ini ditunjukkan dengan adanya variasi skor pretest dan posttest setelah pemanfaatan media digunakan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dari temuan penelitian bersifat homogen dan normal. Hasil uji hipotesis *paired sample t-test* adalah nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pemahaman konsep matematika berbantuan media baamboozle berbasis kearifan lokal pada MTS Nurud Dzalam Alassumur Kulon. Faktor pendukung dalam hasil pemahaman konsep matematika, termasuk: 1) Pemanfaatan media yang inovatif dan kreatif yaitu media baamboozle, 2) Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan disini. Terima kasih buat yang selalu memotivasi peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas ini tepat waktu, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amal yang berguna dan mendapat balasan dari Allah SWT. Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca terutama pendidik atau orang lain yang membutuhkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, I. M. Ni'mah, dan W. Lestari. (2022). Validitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education journal)*, 5(2), 1. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3970>
- Andraeni, R. V., Supriyatna, A., & Istiningasih, G. (2023). 34 Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan Dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas Iv. *Jurnal Holistika*, 5(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.34-40>
- Damayanti, F., & Rufiana, I. S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Edupedia*, 4(2), 172–180. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/555/415>
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Jamil, A. F., Cahyono, H., & Ayu, M. S. (2021). Pengembangan Handout Matematika Bercirikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 48. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3260>
- Khalilah, S. A., Ardiani, N., & Elindra, R. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Di Kelas VII Mts Ar-Raudlatul Hasanah Lumut. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 132–139. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3970>
- Kholifatun, K., Jumini, S., & Sugiyanto, B. (2023). Hubungan Literasi Numerasi dengan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Kelas 5 di MIN 3 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Modern*, 09(01), 37–44.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nurul Hikmah, S., & Hendra Saputra, V. (2020). Studi Pendahuluan Hubungan Korelasi Motivasi Belajar Dan Pemahaman Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 7–11.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Prasetiawan, H., Effendi, K., & Kurniawan, S. J. (2020). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai Sosial. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 65–75.
<https://ojs.abkinjatim.org/index.php/ojspdabkin/article/view/86>
- Rahayu E., W. Hidayatillah. 2020. Analisis Pembelajaran Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* (2): 184-198.
- Rival, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03(1), 57–68.
- Safarroh, I. E., Rakhmawati, D., & Ismah. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Pendekatan Realita Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswi Kelas X Teknik Permesinan Di Smk N 5 Semarang. *Psikoedukasia*, 1(1), 60–83.
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh model group investigation berbantuan edugames baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran otk kepegawaian di smkn 1 jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5960–5968.
- Setyowati, D., Hermawan. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections* 5(2): 28-29.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematis Education and Science* 2, 2(1), 58–67.
- Sulistyowati, R. W., Suteki, M., & Hermawati, D. (2023). Optimalisasi Pembuatan Media Interaktif Melalui Pelatihan dan Pendampingan. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 4(2), 272–278.
- Suryatniani. 2018. Revitalisasi Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Dalam Mengatasi Krisis Moral. *Jurnal Pendidikan Agama dan Budaya Hindu*, 9(1), 44-45.
- Widya, I., Pratomo, P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 547–560.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yanti, R. A., & Nindiasari, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. 1(3).

- Yudiati, R., Annisa, A., & Susilowati, A. G. (2024). Pentingnya Memperkenalkan Budaya Lokal Sejak Dini Di Era Digital. *Rampa' Naong Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.24929/rn.v2i1.3289>
- Yuniar, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. 1(1), 536–548.
- Zulfah, Z., & Insani, S. U. (2020). Pengembangan Soal Matematika Berbasis Kearifan Lokal dan Daya Tarik Wisata Riau Pada Tahap Preliminary Research. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 797–799. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.311>