

Lambung Mathematics (LUMMATH): Pembelajaran geometri kontekstual berbasis rumah adat sasak guna menciptakan pembelajaran interaktif

M. Khoirul Hafizin¹, Choirunnisa¹, Iskandar¹, Dwi Novitasari²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

²Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

khoirulhafizin1121@gmail.com

Abstract

The Lungung Mathematics (LUMMATH) program was developed to address the low learning interest and numeracy skills of students at the Darurrahman NW Aik Ampat Islamic Boarding School, where general subjects, especially mathematics, receive less attention. To make geometry learning more concrete and meaningful, this program presents a miniature Sasak traditional house (Bale Lungung) and a contextual exploration-based worksheet (LKPD). The implementation program includes media guidance for teachers, classroom learning assistance, and geometry explorations compiled by students. The implementation results showed a significant improvement, with the average student learning outcome score increasing from 54.65 in the pre-test to 80.23 in the post-test and 81.4% of students achieving the Minimum Competency (KKM), while based on the results of the learning interest questionnaire, the learning interest increased by 83.25%. Students were more active in discussing, measuring, and analyzing miniature components, while teachers showed improved facilitation skills after participating in the guidance session. These findings indicate that the integration of local cultural objects through the LUMMATH media is effective in strengthening conceptual understanding, increasing learning motivation, and fostering students' appreciation of Sasak culture.

Keywords: Ethnomathematics; Geometry; LUMMATH; Learning Media; LKPD.

Abstrak

Program Lungung Mathematics (LUMMATH) dikembangkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar dan kemampuan numerasi siswa di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat, di mana mata pelajaran umum khususnya matematika kurang mendapatkan perhatian. Untuk membuat pembelajaran geometri lebih konkret dan bermakna, program ini menghadirkan miniatur rumah adat Sasak (Bale Lungung) serta LKPD berbasis eksplorasi kontekstual. Pelaksanaan program meliputi bimbingan penggunaan media kepada guru, pendampingan pembelajaran di kelas, serta eksplorasi geometri terstruktur oleh siswa. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 54,65 pada pre-test menjadi 80,23 pada post-test dan 81,4% siswa mencapai KKM, sementara berdasarkan hasil angket minat belajar meningkat sebesar 83,25%. Siswa lebih aktif berdiskusi, mengukur, dan menganalisis komponen miniatur, sementara guru menunjukkan peningkatan kemampuan fasilitasi setelah mengikuti sesi bimbingan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi objek budaya lokal melalui media LUMMATH efektif dalam memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya Sasak.

Kata Kunci: Etnomatematika; Geometri; LUMMATH; Media Pembelajaran; LKPD.

1. PENDAHULUAN

Pondok Pesantren (Ponpes) Darurrahman NW Aik Ampat merupakan salah satu pondok pesantren swasta yang terletak di Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan hasil pengamatan, survey dan wawancara yang telah tim lakukan terhadap pihak ponpes, guru, dan siswa didapatkan bahwa Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat mengalami masalah terkait rendahnya minat siswa dalam mempelajari ilmu umum terutama matematika. Sebagian besar siswa belajar hanya untuk mendapatkan ijazah atau fokus pada ilmu agama. Akibatnya, pembelajaran ilmu umum khususnya matematika kurang mendapatkan perhatian, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke-70 dari 81 negara peserta dengan nilai rata-rata yaitu 366 dari 472 dengan skor literasi matematika 366, sains 383, dan membaca 359 (OECD, 2023). Lebih lanjut, literasi matematika Indonesia berdasarkan survei PISA tahun 2022, mengalami peningkatan 5 posisi dari segi peringkat (Kemendikbudristek, 2023). Namun, terjadi penurunan skor pada semua subjek yang diujikan. Untuk kemampuan matematika, Indonesia mengalami penurunan 13 poin yang terpaut 106 poin dari skor rata-rata internasional. Berdasarkan hasil rapor pendidikan Kabupaten Lombok Timur tahun 2024, diketahui bahwa kemampuan numerasi siswa di lembaga pendidikan umum (SD, SMP, SMA dan SMK) berada pada kategori sedang, tetapi lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag), termasuk pondok pesantren, menunjukkan hasil yang lebih rendah, khususnya di jenjang SD yang berada pada kategori kurang. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam penerapan pembelajaran di lingkungan pesantren khususnya dalam hal numerasi dan pembelajaran matematika.

Geometri, sebagai salah satu cabang matematika, sering kali dipersepsikan sulit karena sifatnya yang abstrak. Hal ini juga dialami oleh siswa di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat. Mereka kesulitan dalam memvisualisasi konsep geometri terlebih sifatnya abstrak. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa budaya lokal khususnya budaya Sasak mengandung konsep dan prinsip matematika di dalamnya (Novitasari et al., 2022, 2023) yang dikenal dengan etnomatematika. Pendekatan berbasis etnomatematika, yaitu pengintegrasian unsur-unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika, menjadi salah satu solusi yang relevan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika berdampak positif terhadap kemampuan literasi (Safinaturrahmah et al., 2024), pemecahan masalah matematika (Sari et al., 2024) dan kemampuan numerasi siswa (Widiantari et al., 2022). Di Lombok Timur, etnomatematika memiliki potensi besar untuk diterapkan, mengingat kekayaan budaya lokal yang dapat dijadikan media pembelajaran. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat kecintaan terhadap budaya lokal.

Selain tantangan pada aspek numerasi, siswa di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat juga menghadapi tantangan lain berupa derasnya pengaruh budaya luar akibat globalisasi dan perkembangan teknologi. Sebagai salah satu wilayah yang menjadi destinasi wisata populer, Lombok Timur mengalami arus masuk budaya luar yang cukup intens. Hal ini berdampak pada memudarnya kecintaan siswa terhadap budaya lokal serta turunnya sikap moral mereka. Fenomena ini dapat memicu kesenjangan sosial dan

melemahkan jati diri generasi muda, sebagaimana diungkapkan oleh penelitian Saodah et al (2020).

Namun, Pondok Pesantren Darurrahman NW Aik Ampat memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Lingkungan pesantren yang asri, keberadaan guru-guru yang berdedikasi, serta tradisi pembelajaran berbasis nilai-nilai lokal merupakan modal penting dalam membangun kembali semangat belajar siswa. Melalui pendekatan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, potensi ini dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat belajar matematika dan kemampuan numerasi mereka. Selain itu, rumah adat Sasak, Lumbang, merupakan salah satu rumah adat di Lombok yang sangat terkenal bahkan hampir semua siswa tidak asing dengan rumah adat tersebut. Rumah ada ini juga mengandung unsur-unsur geometri di dalamnya yang dapat dijadikan sebagai salah satu media interaktif dalam pembelajaran.

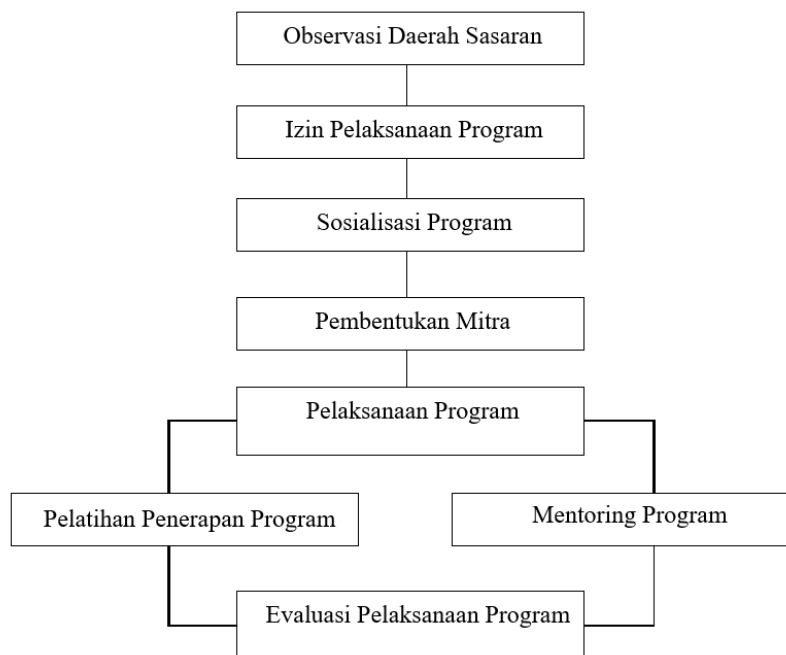
Pondok Pesantren Darurrahman NW Aik Ampat, Lombok Timur, ini juga dikenal sebagai salah satu lembaga pendidikan berbasis agama yang juga memadukan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajarannya. Dengan jumlah santri yang cukup besar, pondok ini menjadi salah satu pusat pendidikan masyarakat di kawasan tersebut. Kurikulum di pesantren ini berorientasi pada pembelajaran agama, tetapi juga mencakup mata pelajaran umum seperti matematika, yang menjadi tantangan tersendiri dalam pengajarannya. Namun, potensi-potensi yang dimiliki tersebut belumlah dimanfaatkan secara maksimal sehingga minat belajar dan kemampuan numerasi siswa rendah.

Oleh karena itu kami berempati membantu Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat untuk meningkatkan minat belajar dalam bidang numerasi dan menumbuhkan cinta budaya sendiri pada siswa melalui program berjudul **“LUMBUNG MATHEMATICS (LUMMATH): Pembelajaran Geometri Kontekstual Berbasis Rumah Adat Sasak Guna Menciptakan Pembelajaran Interaktif di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat”**. Dengan menciptakan pembelajaran interaktif yang memanfaatkan rumah adat Sasak dalam memahami materi pembelajaran geometri, program ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam menarik minat belajar siswa dan membelajarkan matematika khususnya terkait dengan numerasi sekaligus melestarikan budaya masyarakat Lombok. Kedepan, diharapkan Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat dapat mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran matematika interaktif yang tidak hanya dapat digunakan di Ponpes tersebut namun juga lebih luas di luar Ponpes.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan Program Pengabdian LUMMATH disusun secara sistematis dalam flowmap yang terdiri dari tujuh tahapan utama sebagaimana terlihat pada Gambar 1. Tahapan tersebut meliputi: 1) Observasi daerah sasaran yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi siswa, dan potensi integrasi budaya lokal sebagai dasar penyusunan program; 2) Izin pelaksanaan program melalui koordinasi formal dengan pihak pesantren untuk memastikan dukungan kelembagaan dan kelancaran operasional kegiatan; 3) Sosialisasi program kepada guru dan pihak terkait untuk menyampaikan tujuan, manfaat, dan rencana implementasi media pembelajaran; 4) Pembentukan mitra yang melibatkan guru matematika sebagai pendamping dan kolaborator dalam proses desain hingga pelaksanaan; 5) Pelaksanaan program yang mencakup a) pelatihan penerapan media LUMMATH kepada guru dan siswa untuk memahami fungsi dan prosedur penggunaan miniatur Bale Lumbang dan LKPD, serta b) Mentoring penggunaan media dalam pembelajaran untuk memastikan eksplorasi konsep geometri berjalan optimal; 6) Evaluasi pelaksanaan program berupa uji efektivitas melalui penilaian hasil belajar, dan respons pengguna; dan 7) Penyusunan

laporan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban sekaligus dokumentasi hasil implementasi dan dampak program LUMMATH.



Gambar 1. Bagan Metode Pelaksanaan Program

Partisipan dari kegiatan pengabdian ini terdiri dari guru matematika dan 43 siswa kelas VII Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program. Keterlibatan guru dilakukan dengan memberikan bimbingan penggunaan media mengenai cara penggunaan media pembelajaran LUMMATH, serta membaca alur eksplorasi pada LKPD. Metode pembinaan dilakukan melalui pendekatan *instructional guidance* (Kirschner, Sweller, & Clark 2006), yakni guru diberikan penjelasan fungsi setiap komponen media, memperagakan langkah-langkah dasar pengukuran, dan memberikan contoh penggunaan LKPD, sementara guru berlatih secara mandiri. Selain itu, sesi tanya jawab dan diskusi singkat dilakukan untuk membantu guru memahami potensi penggunaan media dalam meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa. Dengan metode bimbingan yang bersifat kolaboratif ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan media LUMMATH secara optimal sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran geometri berbasis budaya lokal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Keterlaksanaan Program LUMMATH

Kegiatan pengabdian Program LUMMATH dilaksanakan di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran geometri berbasis budaya lokal yang relevan dengan kehidupan siswa. Program dilakukan melalui tujuh tahapan sistematis, meliputi observasi daerah sasaran, perizinan, sosialisasi, pembentukan mitra, pelaksanaan, evaluasi, dan penyusunan laporan akhir. Kegiatan diawali dengan observasi kelas dan wawancara guru untuk melihat kebutuhan pembelajaran serta potensi integrasi budaya lokal. Hasil observasi menunjukkan rendahnya minat belajar matematika dan belum tersedianya media konkret yang mendukung pemahaman

geometri. Setelah memperoleh izin dari pihak pesantren, mahasiswa melakukan sosialisasi program kepada guru matematika mengenai tujuan, manfaat, dan rencana penggunaan media LUMMATH. Guru kemudian ditetapkan sebagai mitra pendamping pembelajaran untuk memastikan keberlanjutan program.

Kegiatan inti berupa pelatihan dan bimbingan penggunaan media *LUMMATH* bagi guru dan siswa. Dengan diperkenalkannya miniatur *Bale Lumbang* beserta LKPD yang telah dikembangkan, guru menjelaskan fungsi setiap komponen media secara runtut sambil memperagakan langkah-langkah pengukuran bagian atap, ruangan, dan kolong. Kegiatan ini membantu siswa memahami hubungan antara struktur Bale Lumbang dan konsep matematika yang dipelajari. Selanjutnya dilakukan mentoring, di mana guru mempraktikkan penggunaan media secara langsung, dengan arahan teknis sesuai pendekatan *instructional guidance*. Kegiatan ini bertujuan membekali guru agar mampu menggunakan media secara mandiri dalam pembelajaran geometri berbasis budaya lokal.

Selama proses pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika melakukan aktivitas pengukuran dan eksplorasi bentuk pada miniatur, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik. Pada tahap evaluasi, diperoleh hasil bahwa media mudah digunakan, meningkatkan perhatian siswa, serta relevan dengan konteks budaya mereka. Peningkatan hasil belajar dari rata-rata pre-test 54,64 menjadi 80,23 serta peningkatan minat belajar sebesar 83,25% menguatkan efektivitas penggunaan media LUMMATH dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian ditutup dengan penyusunan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi keseluruhan proses pelaksanaan program. Secara keseluruhan, kegiatan Program LUMMATH berjalan lancar dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep geometri serta minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis budaya lokal ini terbukti mampu menjembatani pemahaman dari konkret ke abstrak, sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan temuan Sudiarta & Sadra (2016) bahwa budaya lokal berperan penting dalam menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna.

3.2 Gambaran Media Pembelajaran dan LKPD



Gambar 2. Media Pembelajaran Bale Lumbang Sasak

Media LUMMATH berupa miniatur Bale Lumbang Sasak yang dimanfaatkan sebagai representasi konkret bangun ruang untuk membantu siswa menghubungkan konsep geometri dengan objek budaya lokal. Struktur miniatur terdiri atas atap, ruang utama,

dan alas yang masing-masing dapat diukur dan dianalisis sehingga memungkinkan siswa mengidentifikasi bentuk geometri secara langsung.



Gambar 3. Tampilan Lembar Kerja Siswa

LKPD LUMMATH dirancang sebagai pendamping media, memuat kegiatan observasi, pengukuran, analisis bentuk, hingga aplikasi konteks budaya melalui tugas yang terstruktur. Integrasi media dan LKPD ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih terarah, konkret, serta kontekstual, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep geometri sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya Sasak.

3.3 Aktivitas dan Keterlibatan Siswa dan Guru

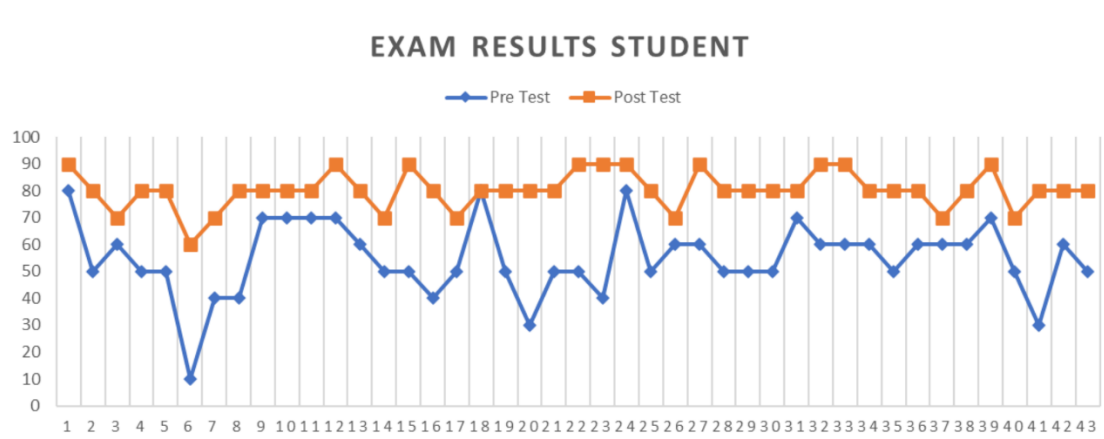


Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan

Aktivitas dan keterlibatan siswa serta guru meningkat secara signifikan selama program berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, melakukan pengukuran, dan mengeksplorasi miniatur Bale Lumbang, sehingga konsep geometri yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Peningkatan keterlibatan guru terjadi setelah melalui sesi bimbingan penggunaan media LUMMATH yang dilakukan melalui pendekatan *instructional guidance* (Clark & Kirschner, 2006). Pada sesi ini, guru

memperoleh penjelasan mengenai fungsi setiap komponen media, demonstrasi langkah-langkah dasar pengukuran, contoh penyelesaian LKPD, serta kesempatan berlatih secara mandiri dengan pendampingan melalui diskusi dan tanya jawab singkat. Setelah memahami alur eksplorasi pada LKPD dan prosedur penggunaan media, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam melakukan observasi, pengukuran, dan diskusi berbasis konteks budaya lokal. Sinergi antara keaktifan siswa dalam kegiatan praktis dan pendampingan guru yang terarah menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, sekaligus menunjukkan efektivitas media LUMMATH dalam meningkatkan partisipasi dan kualitas proses pembelajaran.

3.4 Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Siswa



Gambar 5. Grafik Hasil Belajar Siswa.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Penggunaan Media

Pre-Test	54,64
Post-Test	80,23

Hasil belajar dan minat siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media LUMMATH. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 54,64 pada pre-test menjadi 80,23 pada post-test, dengan 81,4% siswa mencapai KKM. Grafik nilai menunjukkan pola peningkatan yang konsisten, menandakan bahwa penggunaan miniatur Bale Lumbang dan LKPD membantu siswa memahami konsep geometri secara lebih konkret melalui aktivitas mengukur, membandingkan, dan mengidentifikasi unsur bangun ruang. Selain itu, hasil angket menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 83,25%, tercermin dari meningkatnya perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam kegiatan kelas, serta motivasi intrinsik untuk belajar. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran membuat materi terasa lebih relevan dan menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan Hakim (2021) yang menyatakan bahwa media konkret dan LKPD kontekstual efektif dalam meningkatkan motivasi dan fokus siswa, serta penelitian Tazkia Nadid et al., (2025) bahwa LKPD kontekstual berpengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik, terutama ketika pembelajaran dikaitkan dengan budaya lokal. Hasil ini juga didukung oleh hasil pengabdian yang menunjukkan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam hal ini budaya Sasak memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan kognitif peserta didik (Safinaturrahmah et al., 2024).

4. KESIMPULAN

Program LUMMATH terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geometri di Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat melalui pemanfaatan miniatur *Bale Lumbang* dan LKPD berbasis budaya lokal. Pelaksanaan program yang mencakup pelatihan dan bimbingan guru, pendampingan pembelajaran, serta evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas siswa, peran fasilitatif guru, dan hasil belajar. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 54,64 menjadi 80,23 dengan 81,4% mencapai KKM, sementara minat belajar meningkat sebesar 83,25%. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dan penggunaan media konkret mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif, relevan, dan bermakna, serta dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran pada konteks lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya yaitu: (1) PKM PNBPK FKIP Universitas Mataram yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, (2) Dosen Pembimbing PKM; (3) Program Studi pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram dan (4) Kepala Sekolah, para guru, dan siswa siswi Ponpes Darurrahman NW Aik Ampat.

6. REKOMENDASI

Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan agar tim melakukan pemetaan kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam sebelum kegiatan dilaksanakan. Analisis kemampuan awal, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar sangat penting untuk menentukan strategi dan media pembelajaran yang paling sesuai. Selain itu, perlu adanya pendampingan lanjutan bagi guru agar inovasi pembelajaran yang telah diterapkan dapat terus berkelanjutan dan dikembangkan secara mandiri. Tantangan seperti keterbatasan waktu, variasi kemampuan siswa, serta adaptasi terhadap teknologi perlu diantisipasi melalui perencanaan program yang lebih sistematis. Dengan perbaikan pada tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih optimal serta berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

7. REFERENSI

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh kemampuan numerasi dalam menyelesaikan masalah matematika terhadap prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10.
- Bauk, P., Mamoh, O., & Simarmata, J. E. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Menggunakan Tahapan Kastolan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 28-39.
- Fitri, A., Ulfah, H., & Aswita, S. (2024). Kurangnya Sarana Dan Prasarana Menghambat Proses

- Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 507-515.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72-75.
- Harususilo., & Enggar, Y. 2019. "Skor PISA Terbaru Indonesia". Diakses pada 05 November 2024 dari: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/04/13002801/skor-pisa-terbaru-indonesia-ini-5-pr-besar-pendidikan-pada-era-nadiem-makarim?page=all>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Siaran Pers: Hasil PISA 2022*. Kemendikbudristek.
- Kirschner, P., Sweller, J., & Clark, R. E. (2006). Why unguided learning does not work: An analysis of the failure of discovery learning, problem-based learning, experiential learning and inquiry-based learning. *Educational psychologist*, 41(2), 75-86.
- Nadid, T., Prayitno, S., & Novitasari, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan LKPD Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 933–1000. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3251>
- Novitasari, D., Andi, T. M. S., Risfianty, D. K., Triutami, T. W., & Lu'Luilmaknun, U. (2023). Ethnomathematics in Sasaknese musical instruments: Exploration of geometry concept in Gendang Beleq. *AIP Conference Proceedings*, 2619, 090002-090002–090007. <https://doi.org/10.1063/5.0122581>
- Novitasari, D., Sridana, N., & Yulis Tyaningsih, R. (2022). Eksplorasi Etnomatematika dalam Alat Musik Gendang Beleq Suku Sasak. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 16–27. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.7970>
- Organization for Economic Cooperation and Development. (2023). *PISA 2022 results* (Volume I–III). OECD Publishing.
- Safinaturrahmah, Uyun, W., Siharani, Fardiansyah, Rahmawati, M., & Novitasari, D. (2024). Digital storytelling berbasis budaya Sasak untuk meningkatkan literasi peserta didik SDN Sulin. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 337–347. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i2.495>
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar. *Pandawa*, 2(3), 375-385.
- Sari, T. P., Sridana, N., Novitasari, D., & Prayitno, S. (2024). LKPD Etnomatematika Berbasis Problem Solving pada Materi Transformasi Geometri untuk Siswa Kelas IX SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 425–432. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7857>
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 49(2), 48.