

## MERANCANG SOAL CERITA MATEMATIKA DASAR BERBASIS KONTEN BUDAYA PALEMBANG

Luvi Antari<sup>1</sup>, Amrina Rizta<sup>2</sup>, Syaifudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia

<sup>1</sup>luvi\_antari@um-palembang.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe awal soal cerita matematika dasar berbasis konten budaya Palembang yang mampu mengintegrasikan konsep matematika dasar dengan nilai-nilai kearifan lokal. Pendekatan dengan menggunakan konten budaya memungkinkan pembelajaran matematika menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam penelitian ini, dilakukan eksplorasi terhadap elemen-elemen budaya Palembang seperti kain songket dan ragam penggunaannya dalam tradisi masyarakat Palembang sebagai dasar pengembangan soal cerita, contohnya eksplorasi dalam budaya pernikahan. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model Tessmer dan Akker. Penelitian ini dilakukan dalam tahapan *preliminary* dan *prototyping*. Pengembangan soal yang dilakukan dibatasi pada tahap *prototype 1*, hasilnya berupa kumpulan soal cerita matematika dasar berbasis konten budaya Palembang yang valid, valid diperoleh setelah melalui tahapan *one to one* dan *expert review*. Soal yang dikembangkan tidak hanya menilai aspek kognitif siswa, tetapi juga memperkuat apresiasi terhadap kearifan lokal.

**Kata Kunci:** Konten budaya Palembang, matematika dasar, soal cerita

### Abstract

*This study aims to design an initial prototype of basic mathematics story problems based on Palembang cultural content that is able to integrate basic mathematics concepts with local wisdom values. The approach using cultural content allows mathematics learning to be more contextual and relevant to students' daily lives. In this study, an exploration of Palembang cultural elements such as songket cloth and its various uses in Palembang community traditions was carried out as a basis for developing story problems, for example exploration in wedding culture. The method used is development research with the Tessmer and Akker model. This research was conducted in preliminary and prototyping stages. The development of questions carried out was limited to prototype stage 1, the results were in the form of a collection of valid basic mathematics story problems based on Palembang cultural content, valid obtained after going through the one-to-one and expert review stages. The questions developed not only assess students' cognitive aspects, but also strengthen appreciation for local wisdom.*

**Keywords:** Palembang cultural content, basic mathematics, story problems

### PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan formal. Matematika juga diajarkan secara hierarki dari level terendah ke level berikutnya. Matematika juga kerap dikenalkan dengan benda-benda kongkret dan bersifat kontekstual dan relatif lebih dikenal siswa. Banyak cara telah dieksplorasi oleh pendidik untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika. Salah satu alternatif pembelajaran dalam menyampaikan pelajaran matematika adalah

dengan mengaitkan budaya lokal ke dalam materi pembelajaran. Budaya lokal adalah sebuah pembiasaan yang biasanya berlaku di suatu wilayah atau daerah. Menurut (Aisara et al., 2020) budaya lokal merupakan nilai-nilai lokal yang dibudayakan oleh masyarakat suatu daerah, budaya yang dimiliki oleh masyarakat tersebut berbeda dengan budaya yang dimiliki oleh masyarakat yang berada di suatu tempat atau daerah lain Budaya sendiri mencakup seluruh aspek kehidupan manusia dalam suatu masyarakat, yang diperoleh melalui proses pembelajaran, meliputi pola pikir dan

perilaku (Rawani & Fitra, 2022). Budaya adalah aset utama yang memiliki peran penting sebagai identitas suatu bangsa. Budaya mencerminkan keunikan suatu wilayah melalui adat istiadat, pakaian, bahasa, dan kuliner khasnya. (Yuliati, 2017). Pendidikan dan budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, karena budaya mencerminkan kesatuan yang utuh dan menyeluruh dalam suatu masyarakat, sementara pendidikan menjadi kebutuhan fundamental bagi setiap individu di dalamnya (Wijayanto, 2018)). Penggunaan konten budaya dalam ilmu pendidikan sudah menjadi suatu hal yang umum dilakukan, baik dalam pelajaran ilmu-ilmu social maupun dalam mata pelajaran eksak seperti matematika. Pelajaran matematika yang mengakulturasi unsur budaya dikenal sebagai etnomatematika. Etnomatematika menunjukkan bahwa penerapan matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan dapat dipahami melalui berbagai perspektif atau pendekatan yang beragam (Panjaitan et al., 2022). Hammond dalam (Wahyuni, 2019) menyatakan bahwa etnomatematika adalah studi yang meneliti hubungan antara aspek budaya dan matematika, serta dalam perkembangannya mencakup studi perbandingan antara berbagai kelompok budaya. Selain itu, etnomatematika juga mengeksplorasi bagaimana matematika dipengaruhi oleh nilai-nilai dan keyakinan yang dianut dalam suatu kelompok.

Ekowati dalam (Rawani & Fitra, 2022) menyatakan bahwa idealnya pembelajaran yang berorientasi pada budaya diharapkan tidak hanya membantu dalam pemahaman konsep, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal sebagai media dalam proses pembelajaran. Kajian tentang matematika dengan konten budaya banyak digunakan dalam proses pembelajaran atau dalam kegiatan eksplorasi konsep materi pembelajaran. Sedangkan penggunaan eksplorasi konten budaya dalam praktik evaluasi dan tes hasil belajar peserta didik masih relatif jarang digunakan. Dalam praktiknya di sekolah, evaluasi pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi oleh soal-soal langsung yang bersifat abstrak dan kurang mencerminkan relevansinya

dengan kehidupan nyata, apalagi terkait dengan budaya lokal yang dekat dengan peserta didik. Secara tidak langsung menjadikan pelajaran matematika terlihat sulit dan eksklusif, hal tersebut dapat mengurangi minat siswa dalam belajar matematika dan memengaruhi pemahaman mereka terhadap penerapan konsep matematika. Oleh karena itu, merancang soal tes evaluasi berbasis konten budaya menjadi sebuah alternative cara untuk memastikan bahwa evaluasi pembelajaran di sekolah tidak hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kemampuan mengaitkan matematika dengan situasi nyata.

Salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran matematika yang kita bicarakan adalah evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan (Tanwir, 2021). Menurut Oemar Hamalik dalam (Inanna et al., 2021) evaluasi berfungsi sebagai fungsi instruksional, administrative dan bimbingan. Fungsi instruksional ini meliputi pengembangan dan perbaikan pembelajaran dan akreditasi. (Inanna et al., 2021).

Peningkatan efektivitas sistem evaluasi memiliki dua aspek utama. Pertama, sistem evaluasi yang mampu menyajikan informasi secara optimal. Kedua, manfaat yang diperoleh dari evaluasi itu sendiri. Manfaat utama dari evaluasi adalah meningkatkan kualitas pembelajaran (Idrus, 2019). Evaluasi dalam pembelajaran memiliki cakupan sebagai berikut, yaitu tes, pengukuran, penilaian dan evaluasi.

Tes dapat didefinisikan sebagai tugas atau serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan-pengamatan sistematis (Faiz et al., 2022). Berdasarkan tipenya tes dapat dibedakan menjadi dua, yaitu soal tes objektif dan non objektif, objektif itu berupa soal pilihan ganda, menjodohkan dan benar-salah. Sedangkan non objektif berupa jawaban singkat, uraian dan melengkapi jawaban. (Suharman, 2018). Soal cerita berdasarkan tipenya termasuk

soal non objektif. Soal cerita umumnya dibuat untuk melatih kemampuan analisis peserta didik dan pemahamannya terhadap konsep yang telah diajarkan pada materi tersebut. Soal cerita matematika adalah soal yang disajikan dalam bentuk narasi atau cerita yang menggambarkan situasi kehidupan nyata, di mana siswa perlu menerjemahkan informasi tersebut ke dalam kalimat atau persamaan matematika untuk menemukan solusi yang tepat. (Kraeng, 2021)

Soal cerita berbasis konten budaya juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis konteks lokal dan relevansi kehidupan siswa. Dengan pendekatan ini, soal cerita dapat mencakup permasalahan nyata yang dihadapi masyarakat setempat, sehingga membantu siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dalam situasi yang otentik. Selain itu, rancangan ini dapat memperkuat rasa memiliki terhadap budaya local, sekaligus memperluas wawasan siswa tentang matematika sebagai ilmu yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka.

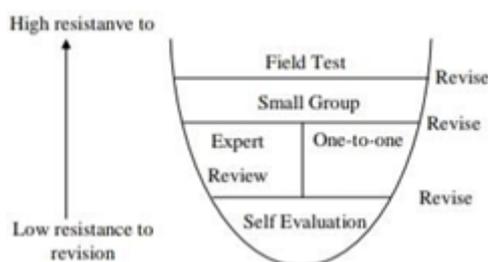
Dalam penelitian ini adalah soal-soal tes untuk materi matematika dasar di sekolah menengah pertama. Meliputi materi himpunan, geometri dan aritmatika sosial. Soal tes akan disusun dengan berbasis konten budaya pada kain songket Palembang dan ragam penggunaannya dalam kehidupan masyarakat Palembang.

Penelitian ini menitikberatkan hasil dari prototipe 1 dari rancangan hasil tes yang dibuat. Penelitian terkait penyusunan prototipe awal sudah pernah dilakukan oleh

beberapa peneliti, antara lain (Agustine et al., 2019; Antari et al., 2021) yang merancang prototipe 1 dari Lembar Kerja Siswa. Dalam penelitian ini kita akan berfokus pada tes berupa soal cerita pada materi matematika dasar dengan menggunakan konten budaya Palembang khususnya Kain Songket.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk merancang soal-soal cerita dengan menggunakan konten budaya Palembang, khususnya pada penggunaan kain songket dalam upacara adat. Keseluruhan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*development research*). Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Prototype yang dikembangkan meliputi tahap preliminary (Akker, 1999) yaitu (tahap persiapan, tahap pengembangan (desain) model) dan tahap awal dari formative evaluation (tahap evaluasi dan tahap revisi (Martin Tessmer, 1993). Tahap pengembangan ini secara garis besar terbagi menjadi dua yaitu *preliminary dan formative evaluation*, *formative, evaluation* terbagi menjadi dua tahap utama yaitu *self evaluation* dan *prototyping* yang didalam pelaksanaannya terbagi menjadi tahap *expert review* dan *one- to-one, small group* serta *field test*. Prototype yang dirancang dalam penelitian ini berfokus pada tahap awal yaitu prototipe Tahapan-tahapan yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi analisis, desain dan prototyping (*self evaluation*). Berikut alur penelitian yang akan digunakan.



**Gambar 1.** Alur Pengembangan Tessmer

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis dokumen dan *walkthrough*. (Syaifudin et al., 2024). Analisis dokumen dilakukan untuk melihat sejauh mana keterbutuhan peserta didik terhadap tes sebagai alat ukur pembelajaran. Kemudian menganalisis kurikulum, silabus dan materi mata pelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Setelah analisis dokumen dilakukan, berikutnya adalah menyiapkan rancangan awal dari soal tes yang disusun. *Walkthrough* dilakukan untuk mengevaluasi rancangan prototipe I yang dilakukan oleh validator, selanjutnya validator memberikan saran dan masukan, terhadap rancangan yang telah dibuat. (Muslimin et al., 2022)

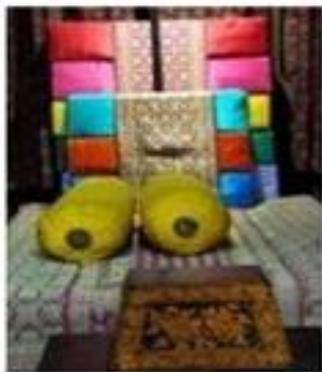
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah tahapan pada penyusunan awal dilakukan. Prototipe 1 dari rancangan soal tes dengan pendekatan konten budaya dapat dikatakan valid. Hasil valid diperoleh setelah rancangan prototipe 1 dari soal tes diberikan kepada ahli, baik ahli budaya, ahli materi matematika maupun ahli bahasa.

Selain dilakukan tahap *expert review*, dilakukan juga tahapan *one-to one*. Dalam tahapan ini soal tes diujicobakan pada peserta didik yang berada dalam tingkatan yang sama dengan subjek penelitian yang direncanakan. Berikut hasil dari *expert review*.

**Tabel 1.** Hasil Validasi

Expert	Hasil Validasi
Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menambahkan informasi terkait penggunaan kain songket pada adat pernikahan dan pemberian nama bayi dalam tradisi Palembang.</li> <li>Memberikan ilustrasi tambahan terkait konten budaya yang dipakai pada setiap soal yang dibuat.</li> </ul>
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggabungkan beberapa topik materi dalam satu konten gambar supaya pemahaman peserta didik terhadap konsep materi yang diajarkan bisa terlihat secara hierarki</li> <li>Menggunakan satuan hitung yang beragam dalam menentukan luas atau volume benda, untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik</li> </ul>
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperhatikan pemilihan diksi dalam bahasa soal untuk menghindari miskonsepsi dan ambigu dalam menterjemahkan bahasa soal.</li> <li>Memperhatikan penggunaan tanda baca.</li> </ul>



**Perhatikan gambar di atas.** Gambar tersebut adalah bagian dari kamar pengantin pada pernikahan adat Palembang. Kamar pengantin dalam bahasa tradisional disebut sebagai **PANGKENG PENGANTIN**. Dalam gambar tersebut, dapat dilihat terdapat banyak bantal dan guling besarnya yang bersalaskan kain songket Palembang.

**Perhatikan lapisan kain songket yang terdapat pada gambar.** Ada berapa kain songket yang bisa kita lihat?

Jika setiap songket berukuran dengan panjang **1,25 meter** dan lebar **50 cm**, berapa luas permukaan satu kain songket?

Jika harga satu lembar songket dihitung dengan biaya **Rp. 750.000**, untuk menyusun rangkaian Pangkeng Pengantin seperti di atas, berapa biaya yang kita butuhkan untuk membeli kain songket?

**Perhatikan kotak kayu yang terletak paling depan**, berbentuk seperti bangun **kubus**. Diketahui bahwa kotak tersebut dalam informasi di gambar (2) jika alas kotak tersebut adalah **30 cm** dengan alas berbentuk persegi panjang dengan luas **120 cm<sup>2</sup>**, **hitunglah volume dari kotak tersebut!**

**Gambar 2.** Prototype 1 sebelum revisi

Dari gambar dan soal yang diberikan di atas, diperlihatkan gambar tentang Pangkeng Pengantin, atau dalam masyarakat Palembang disebut sebagai kamar pengantin. Pada prototype awal, gambar yang disajikan tidak menambahkan keterangan, sehingga soal yang disajikan menjadi kurang kontekstual, dan sulit untuk dipahami pembaca sehingga ditambahkan keterangan terkait Pangkeng Pengantin tersebut. Penambahan ini sesuai dari saran *expert* bidang budaya. Penambahan beberapa diksi dan narasi baru dilakukan agar soal terlihat lebih enak dibaca dan mudah dipahami.

Untuk tahapan *one to one*, soal tes diberikan pada siswa SMP yang sederajat dengan siswa yang akan menjadi subjek penelitian. *One to one* dilakukan untuk melihat sejauh mana soal tes yang telah dibuat dapat dipahami oleh peserta didik. Dari hasil *one to one* diketahui bahwa peserta didik cukup memahami informasi dan perintah dari soal yang diberikan tetapi harus diberikan penjelasan sebelum dikerjakan, ini menjadi bahan masukan bagi peneliti dalam merevisi protipe 1 ini. Berikut hasil prototipe 1 yang sudah mengikuti saran dari *expert review* dan *one to one*.



(1) (2)

**Perhatikan gambar di atas.** Gambar tersebut adalah bagian dari kamar pengantin pada pernikahan adat Palembang. Kamar Pengantin dalam bahasa tradisional disebut sebagai **PANGKENG PENGANTIN**. Dalam gambar tersebut, dapat dilihat terdapat banyak bantal dan guling besarnya yang bersalaskan kain songket Palembang. Berdasarkan informasi yang diberikan pada gambar (2), nama gambar (1) adalah ...

Setelah kita mengetahui nama dari gambar (1), sekarang perhatikan lapisan kain songket yang terdapat pada gambar (1). Ada berapa kain songket yang bisa kita lihat?

Jika setiap songket berukuran dengan panjang **1,25 meter** dan lebar **50 cm**, berapa luas permukaan tiap songket?

Jika harga satu lembar songket dihitung dengan biaya **Rp. 750.000**, untuk menyusun rangkaian Pangkeng Pengantin seperti di atas, berapa biaya yang kita butuhkan untuk membeli kain songket?

**Perhatikan kotak kayu yang terletak paling depan**, berbentuk seperti bangun **ruang apa?** Disebut apakah kotak tersebut dalam informasi di gambar (2)? Jika alas kotak tersebut adalah **30 cm** dengan alas berbentuk persegi panjang dengan luas **120 cm<sup>2</sup>**, hitunglah **volume dari kotak tersebut!**

Gambar 3. Contoh soal yang telah direvisi



(1) (2) (3)

**Perhatikan gambar di atas pada gambar (1), (2), dan (3).** Pada gambar (1), terdapat berbagai benda yang dibutuhkan dalam upacara pemberian nama bayi yang baru dilahirkan dalam budaya adat Palembang.

**Sebutkan dan berapa macam benda yang dibutuhkan untuk melaksanakan upacara pemberian nama?**

**Apa nama lain upacara pemberian nama dalam Bahasa Palembang?**

**Silakan baca keterangan pada gambar (3).** Jika dalam upacara pemberian nama dilakukan penyembelihan dua ekor kambing untuk anak laki-laki dengan total harga **Rp. 4.500.000**, **berapa harga dari satu ekor kambing yang disembelih tersebut?**

Jika berat satu ekor kambing **25 kg**, dan berat keseluruhan dari dua ekor kambing adalah **52 kg**, **berapa gramkah selisih berat dua ekor kambing yang akan dipotong tersebut?**

**Perhatikan gambar (2)**, terdapat corak kain songket Palembang yang biasanya digunakan sebagai selendang untuk **messedeng bayi**.

**Sebutkan warna apa yang bisa kalian buat dari warna-warna yang terdapat dalam kain tersebut?**

**Bangun datar apa sajakah yang dapat kalian temukan dari gambar kain tersebut?**

Gambar 4. Contoh soal lain yang telah direvisi

Gambar 4 dan soal diatas adalah hasil perbaikan dari salah satu soal setelah diberikan saran oleh *expert review*. Soal diatas adalah tentang budaya pemberian nama masyarakat Palembang pada bayi yang baru lahir.

#### SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan soal cerita matematika dasar yang merupakan prototipe pertama dari penelitian pengembangan ini. Soal-soal cerita dibuat dengan memadukan konten budaya Palembang khususnya pada penggunaan kain songket dalam materi matematika dasar untuk siswa sekolah menengah pertama. Prototipe pertama ini telah melalui proses validasi oleh validator (*expert review*) dan uji coba *one-to-one*, yang kemudian menghasilkan prototipe kedua.

Prototipe 1 ini sudah bisa dikatakan Valid, diperoleh berdasarkan hasil jawaban peserta didik di tahap one to one dan hasil walkthrough dari expert review, yang setelah dilakukan tahap revise di peroleh soal-soal tes dengan konten budaya Palembang yang valid

#### REFERENSI

- Agustine, P. C., Apriani, F., & Juniati, I. (2019). Perancangan Prototype LKS Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inomatika (Inovasi Matematika) STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung*, 1(2), 132–143.
- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan Kembali Budaya Lokal Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149–166.
- Akker, J. Van Den. (1999). Principles and Methods of Development Research. In *Design Approaches and Tools in Educational and Training* (pp. 1–14). Kluwer Academic Publisher.
- Antari, L., Muslimin, & Rohman. (2021). Perancangan Prototype Bahan Ajar Tema Jembatan Ampera dan Sungai Musi Materi Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *JPPM FKIP UM Palembang*, 05(02), 174–182.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi pembelajaran: Teori dan Praktek* (1st ed.). Tahta Media Grup. [http://eprints.unm.ac.id/21188/1/FIX\\_BUKU\\_EVALUASI\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://eprints.unm.ac.id/21188/1/FIX_BUKU_EVALUASI_PEMBELAJARAN.pdf)
- Kraeng, Y. F. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 5(1), 72–80. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v5i1.2366>
- Martin Tessmer. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations Improving the Quality of Education and Training*. Kogan Page.
- Muslimin, M., Antari, L., Khasanah, R., & Hirza, B. (2022). Konteks Kuliner Tradisional Sumatera Selatan Dalam Lkpd Pmri Berbasis Masalah Open Ended Di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3412. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6173>
- Panjaitan, M. C., Kartika, D., Suwanto, F. R., & Niska, D. Y. (2022). Kajian Etnomatematika Motif Songket Melayu Deli Berdasarkan Pola Frieze dan Pola Kristalografi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5, 5, 675–684. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54708%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/54708/21112>
- Rawani, D., & Fitra, D. (2022). Etnomatematika: Keterkaitan Budaya dan Matematika. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 5(2), 19–26. <https://doi.org/10.35141/jie.v5i2.433>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT.

- Alfabeta.
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Syaifudin, S., Hirza, B., Antari, L., & Rizta, A. (2024). Thematic Teaching Materials of Connected Type Sultan Mahmud Badaruddin I Palembang Mosque Materials Mathematics for Class II Elementary School. *Jurnal Pendidikan AL- Ishlah*, 16(June), 892–900. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4125>
- Tanwir. (2021). Dasar-dasar dan ruang lingkup evaluasi pendidikan. *STAIN Parepare*, 47–59.
- Wahyuni, I. (2019). Buku Ajar Etnomatematika. *Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq.Jember*, 28.
- Wijayanto, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp. *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.12928/admathedu.v8i2.12350>
- Yuliati, T. (2017). Implementasi Game Guna Mempopulerkan Jajanan Indonesia berbasis Android. *Jurnal Unitek*, 10(1), 77–87. <https://doi.org/10.52072/unitek.v10i1.73>