

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE UNTUK MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT

Isra Nurmai Yenti^{1*}, Meilin Vanesha Putri², Ika Metiza Maris³

^{1,2,3}Tadris Matematika, UIN Mahmud Yunus Batusangkar

*Corresponding author. Jl. Dt. Bandaro Kuning, 27213, Batusangkar, Indonesia

E-mail: isranurmaiyesi@iainbatusangkar.ac.id^{1*)}

meilinvanesha02@gmail.com²⁾

ikametizamaris@iainbatusangkar.ac.id³⁾

Received 29 August 2022; Received in revised form 30 November 2022; Accepted 06 December 2022

Abstrak

Dalam pembelajaran daring, guru hanya menyediakan bahan ajar yang membuat siswa kesulitan memahami materi segitiga dan segiempat. Padahal, sekolah memiliki laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat media teknologi untuk menyampaikan materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan Lectora Inspire untuk materi segitiga dan segiempat yang valid dan praktis. Penelitian ini termasuk ke dalam *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4-D. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Saning Bakar. Lembar validasi, angket respon guru, dan angket respon siswa menjadi instrumen dalam penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan media interaktif yang berisikan halaman pendahuluan, menu standar isi, menu materi, menu evaluasi dan menu informasi. Hasil validasi isi/materi, kualitas bahasa, dan kualitas tampilan oleh tiga orang validator adalah sebesar 78,39%. Hasil angket respon guru dan siswa sebesar 87,5% dan 82,5%. Dengan demikian, media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan Lectora Inspire pada materi segitiga dan segiempat valid dan sangat praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Etnomatematika; lectora inspire; media interaktif.

Abstract

In online learning, the teacher only provides teaching materials that make it difficult for students to understand triangle and quadrilateral material. The school has a computer laboratory that teachers can use to make technological media to convey the subject matter. This study aims to produce products in the form of ethnomathematical-based interactive media using Lectora Inspire for triangle and quadrilateral material that has valid and practical criteria. This research is included in the Research and Development (R&D) using the 4-D model. The product trial subjects were seventh-grade students at MTs Muhammadiyah Saning Bakar. Validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires became the instruments of this study. This research produces interactive media that contains an introduction page, standard content menu, material menu, evaluation menu, and information menu. The results of the validation of content/material, language quality, and display quality by three validators were 78.39%. The results of the questionnaire responses of teachers and students were 87.5% and 82.5%, respectively. Thus, ethnomathematical-based interactive media using Lectora Inspire for quadrilateral and triangle material has been valid and very practical to use in learning.

Keywords: Ethnomathematical; interactive media; lectora inspire.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

PENDAHULUAN

Madrasah di Sumatera Barat memiliki visi yaitu “Unggul dalam prestasi, terdepan dalam inovasi dan mencintai lingkungan dan ramah anak dengan berlandaskan adat basandi syara’, syara’ basandi kitabullah”. Salah satu misinya yaitu “Memupuk kecintaan warga madrasah terhadap budaya Minangkabau di lingkungan madrasah maupun masyarakat”. Berdasarkan visi dan misi madrasah di Sumatera Barat, tampak bahwa nilai kebudayaan sangat penting untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Penerapan nilai kebudayaan ini juga dapat dilakukan pada mata pelajaran matematika.

Matematika yang muncul dalam suatu kebudayaan dikenal dengan istilah etnomatematika (Rahmawati & Muchlian, 2019). Penelitian terkait etnomatematika khusus budaya Minangkabau sudah banyak dilakukan. Fauzan, et al., (2020) membuat sebuah perangkat pembelajaran matematika yang bersumber dari Rumah Gadang Minangkabau dengan menggunakan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. Setiawan, et al., (2021) mengembangkan RPP dan LKPD berbasis rumah gadang untuk materi geometri. Ada juga penelitian terkait eksplorasi rumah gadang khusus bentuk dan ukiran untuk materi geometri (Rahmawati & Muchlian, 2019). Selain itu, Cesaria et al., (2022) meneliti etnomatematika melalui permainan tradisional “Lore”.

Kajian etnomatematika yang dikembangkan melalui media pembelajaran khusus budaya Minangkabau masih belum ada diteliti. Padahal, media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika (Yani, et al., 2022) terutama dalam materi segitiga dan segiempat. Rumah Gadang Minangkabau yang ada di lingkungan

sekitar sekolah atau tempat tinggal, dapat dijadikan sebagai media untuk belajar materi tersebut.

Berdasarkan studi awal pada bulan Januari 2022 di MTs Muhammadiyah (MTsM) Saning Bakar, sekolah belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran luring. Dalam melaksanakan pembelajaran daring, berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi, guru sudah menggunakan alat peraga matematika untuk mengajarkan materi segitiga dan segiempat. Akan tetapi, dalam pembelajaran daring, guru hanya memberikan bahan ajar yang membuat siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Padahal sekolah memiliki laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media berbasis teknologi dalam menyampaikan materi, sehingga siswa yang belajar secara daring mengalami kesulitan. Hasil ini terlihat dari nilai ulangan harian yang dicapai oleh siswa, kurang dari 38% siswa yang nilainya di atas kriteria ketuntasan.

Penggunaan dan pemilihan media yang tepat oleh guru, dapat berimbas kepada proses dan hasil belajar (Amalia, et al., 2022). Dengan memanfaatkan benda-benda yang dekat dengan siswa, misalnya Rumah Gadang Minangkabau di lingkungan sekolah dan tempat tinggal, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media tersebut juga harus mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran, bukan hanya menonton atau menyimak penjelasan materi dalam media. Berdasarkan permasalahan di sekolah tersebut, siswa membutuhkan media yang dapat memunculkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media.

Salah satu cara membuat siswa berinteraksi dengan media adalah dengan menggunakan media

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

pembelajaran interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif (Mamase, 2019). Media pembelajaran interaktif ini juga mampu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi (Widjayanti et al., 2018). Selain itu, media interaktif juga dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara daring karena media ini dapat digunakan pada gadget yang dimiliki oleh siswa saat pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis etnomatematika dapat menjadi solusi untuk permasalahan siswa di sekolah tersebut.

Media interaktif berbasis etnomatematika ini dibuat menggunakan software *lectora inspire*. Nursidik & Suri (2018) menyatakan *Lectora Inspire* sebagai sebuah *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang tidak memerlukan bahasa pemrograman yang canggih sehingga lebih mudah diaplikasikan. Pada pembelajaran secara daring maupun luring, *Lectora Inspire* dapat diakses dengan atau tanpa internet (Octavina & Susanti, 2021). Hal ini dapat mengatasi permasalahan pada masa pandemi Covid-19. Salsabila, et al. (2020) mengungkapkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, penelitian Hima & Samidjo (2019) menghasilkan media interaktif dengan *Lectora Inspire* yang valid dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka, pengembangan media interaktif berbasis etnomatematika untuk materi segitiga dan segiempat dalam penelitian ini menggunakan *Lectora Inspire*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis

etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* untuk materi segiempat dan segitiga yang valid dan praktis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam metode *Research and Development* (R & D). Pengembangannya menggunakan model 4-D yang terdiri atas 4 tahapan yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Akibat kendala waktu dan biaya, tahapan *disseminate* tidak dilakukan.

Tahap *define* bertujuan untuk mengetahui dan menentukan kebutuhan selama kegiatan pembelajaran, serta informasi-informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Tahap *define* berisi kegiatan penetapan jenis produk yang akan dikembangkan dan spesifikasinya. Hal-hal yang dilakukan pada tahap *define* adalah wawancara dengan guru dan siswa, analisis karakteristik siswa, dan analisis literatur.

Tahap *design* bertujuan untuk merancang media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lectora inspire* untuk materi segitiga dan segiempat. Tahap *design* berisi kegiatan pembuatan produk yang telah ditetapkan. Produk yang dibuat memiliki kelebihan, yaitu: (1) menggunakan aplikasi *lectora inspire* yang hasilnya dapat dibuat dalam bentuk CD, APK ataupun HTML sehingga lebih mudah untuk diakses dan digunakan pada komputer maupun android tanpa menggunakan jaringan internet, (2) merupakan media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif.

Pada tahap *develop*, dilakukan validasi produk dan uji coba terbatas untuk memperoleh data kepraktisan dari media interaktif tersebut. Produk divalidasi oleh ahli materi dan media.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

Subjek uji coba produk terdiri dari 20 siswa kelas VII dan 1 guru di MTsM Saning Bakar. Siswa dan guru diberi waktu 3 jam pelajaran untuk menggunakan media interaktif berbasis etnomatematika.

Instrumen dari penelitian ini terdiri dari: (1) lembar validasi; (2) angket respon guru; dan (3) angket respon siswa. Lembar validasi memuat aspek kualitas isi, bahasa, dan tampilan dari media interaktif berbasis etnomatematika. Angket respon guru memuat indikator sistematis, jelas dan menarik, serta mudah digunakan. Angket respon siswa memuat indikator kemudahan dalam penggunaan, kejelasan dan kemudahan untuk dipahami, serta kesesuaian dengan materi. Pernyataan dalam lembar validasi dan angket memakai skala likert pada interval 0 sampai 4.

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian diolah dengan menggunakan persentase berdasarkan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan & Akdon (2013). Nilai persentase yang diperoleh kemudian ditentukan kriterianya berdasarkan Tabel 1.

$$\% = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Praktikalitas Produk

Presentase (%)	Validasi	Kepraktisan
81 – 100	Sangat valid	Sangat praktis
61 – 80	Valid	Praktis
41 – 60	Cukup valid	Cukup praktis
21 – 40	Kurang valid	Kurang praktis
< 20	Tidak valid	Tidak praktis

Sumber: Riduwan & Akdon (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *define*, terlebih dahulu dilakukan wawancara dengan salah seorang guru matematika dan beberapa

orang siswa di MTsM Saning Bakar, diperoleh informasi sebagai berikut: 1) Hasil ulangan harian materi segiempat dan segitiga siswa masih rendah; 2) Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk pembelajaran daring; dan 3) Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi, khususnya dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan informasi dari guru, siswa di sekolah tersebut memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Kecepatan belajar mereka juga berbeda-beda. Selain itu, siswa lebih menyukai bahan belajar yang memuat hal-hal yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu bahan belajar yang bersumber dari kehidupan sehari-hari adalah sumber belajar berbasis etnomatematika. Kabu, et al., (2021) mengatakan bahwa sumber belajar berbasis etnomatematika merupakan seperangkat materi pembelajaran yang lebih mudah dan praktis dipelajari siswa karena mengaitkan materi dengan budaya lingkungan sekitar siswa.

Di sekolah ini, sumber belajar untuk materi segitiga dan segiempat belum berbasis etnomatematika. Dengan demikian, berdasarkan analisis literatur, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire*.

Setelah diperoleh hasil pada tahap *define*, selanjutnya dilakukan pengumpulan data untuk tahap *design*. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan bahan

Pada langkah ini, materi tentang segitiga dan segiempat diperoleh dari buku pelajaran matematika kelas VII semester genap dan internet. Pada pembuatan materi dan soal yang ada di

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

media pembelajaran ditambahkan unsur etnomatematika. Selain siswa dapat memahami materi, siswa juga mengenali bentuk-bentuk segitiga dan segiempat yang terdapat pada bangunan Rumah Gadang Minangkabau.

2. Merancang produk

Produk dirancang dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Pada saat merancang produk, Octavina & Susanti (2021) menyatakan bahwa pewarnaan, *background*, tulisan, gambar, dan video perlu diperhatikan agar media tersebut menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada rancangan produk ini, *background* setiap halaman media interaktif menampilkan gambar Rumah Gadang Minangkabau.

Mandasari, et al. (2020) menyatakan bahwa media interaktif harus memuat menu: halaman pendahuluan, standar isi, materi, menu evaluasi, dan informasi. Penjelasan masing-masing isi menu dalam produk yang telah dirancang dijabarkan berikut ini. Halaman pendahuluan berisi halaman pembuka yang dilengkapi dengan tombol mulai, kolom nama, dan kelas siswa (Gambar 1). Pada *background* halaman pendahuluan ini menampilkan gambar siswa laki-laki dan siswa perempuan berkerudung sebagai simbol siswa madrasah.



Gambar 1. Halaman pendahuluan

Halaman menu utama memuat tombol beberapa menu, yaitu menu standar isi, materi, dan informasi. Halaman menu standar isi berisi tombol: kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan tombol keluar (Gambar 2).



Gambar 2. Menu standar isi

Halaman materi memuat tujuh tombol yang dirancang semenarik mungkin untuk tiap materi, yaitu: segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, jajar genjang, dan layang-layang (Gambar 3).



Gambar 3. Menu materi

Setiap halaman awal materi diberi pertanyaan tentang jenis bangun datar yang terdapat pada bagian Rumah Gadang Minangkabau. Gambar diambil dari bagian ukiran, tangga, atap, dan pintu yang menunjukkan gambar segitiga dan segiempat. Jika siswa tidak menjawab pertanyaan maka ia tidak bisa lanjut ke halaman berikutnya. Salah satu isi menu materi disajikan di Gambar 4.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>



Gambar 4. Contoh Isi Menu Materi

Halaman evaluasi memuat petunjuk soal dan 5 soal pilihan ganda yang akan dikerjakan oleh siswa. Tujuan pemberian soal adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Jika siswa memilih jawaban yang salah maka ia tidak bisa lanjut ke soal berikutnya. Tampilan halaman menu disajikan di Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Menu Evaluasi

Halaman informasi, memuat 2 tombol yaitu petunjuk dan profil. Tombol petunjuk berisi keterangan penggunaan tombol yang ada pada media interaktif. Tombol profil berisi tentang biodata perancang media interaktif.

Setelah melalui tahap *design*, penelitian ini lanjut ke tahap *develop*. Tahap *develop* terdiri dari dua langkah, yaitu validasi dan kepraktisan. Pada langkah validasi, produk media interaktif dinilai oleh tiga orang validator yang ahli pada bidang media dan materi segitiga dan segiempat. Pada langkah kepraktisan, produk yang telah divalidasi diuji penggunaannya oleh guru dan siswa.

Menurut Surjono (2017), kelayakan sebuah pengembangan media interaktif dapat dilihat dari kualitas isi/materi, kualitas bahasa, dan kualitas tampilan. Pada penelitian ini, aspek kualitas isi/materi memuat indikator: kebenaran struktur materi, keakuratan isi materi, dan ketergantungan materi dengan budaya atau etnik. Aspek kualitas bahasa mencakup indikator: kebenaran tata bahasa, kebenaran ejaan, dan kualitas umpan balik. Aspek kualitas tampilan terdiri atas indikator: perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Hasil validasi dari ketiga validator dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lectora inspire*

No	Aspek	Validator			Jumlah	Skor max	%	Kategori
		1	2	3				
1	Kualitas isi/ materi	29	30	36	95	120	79,2	Valid
2	Kualitas bahasa	16	17	20	53	72	73,6	Valid
3	Kualitas tampilan	33	33	40	106	132	80,3	Valid
Rata-rata							78,39	Valid

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

Rata-rata hasil validasi media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* sebesar 78,39%. Berdasarkan kriteria validasi yang terdapat dalam Riduwan & Akdon (2013), nilai ini termasuk ke dalam kategori valid. Secara umum media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* sudah memenuhi kriteria mutu suatu produk.

Dari hasil validasi tersebut, media interaktif layak digunakan dengan memperbaiki beberapa saran dari validator. Perbaikan dilakukan pada: cover yang belum mencirikan etnomatematika, setiap slide harus mencirikan etnomatematika, *feedback* pada setiap pertanyaan, dan beberapa kata yang belum sesuai dengan EYD.

Penelitian ini menemukan hasil penelitian yang sama dengan penelitian Nursidik & Suri (2018) dan Octavina & Susanti (2021).

Setelah media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* valid, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas di MTsM Saning Bakar untuk mengetahui kepraktisannya. Siswa kelas VII.A dan guru yang mengajar di kelas tersebut menggunakan media interaktif yang telah dirancang. Setelah itu, siswa dan guru mengisi angket yang disediakan. Hasil respon siswa dan guru terhadap kepraktisan media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* yang telah dikembangkan dirangkum dalam Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil kepraktisan media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lectora inspire* oleh siswa

No	Indikator	Skor	%	Kriteria
1.	Kemudahan dalam penggunaan	193	80,40	Praktis
2.	Kejelasan dan kemudahan untuk dipahami	195	81,25	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian dengan materi	272	85,00	Sangat Praktis
Rata-rata			82,50	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, siswa memberikan respon sangat praktis terhadap kejelasan, kemudahan dan kesesuaian materi dalam media interaktif. Untuk kemudahan dalam penggunaan hanya dalam kategori

praktis. Secara keseluruhan, siswa menyatakan bahwa media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil kepraktisan media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lectora inspire* oleh guru

No	Indikator	Skor	%	Kriteria
1.	Sistematis	193	83,30	Sangat Praktis
2.	Jelas dan menarik	195	87,50	Sangat Praktis
3.	Mudah digunakan	272	91,60	Sangat Praktis
Rata-rata			87,50	Sangat Praktis

Pada Tabel 4, guru memberikan penilaian sangat praktis untuk setiap indikator. Dengan demikian, media interaktif berbasis etnomatematika

menggunakan *Lectora Inspire* dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran materi segitiga dan segiempat.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

Hasil dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa mereka setuju dengan pemakaian media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* untuk belajar materi segitiga dan segiempat. Hal ini disebabkan oleh desain media interaktif yang menarik, dari segi tampilan, huruf, bahasa serta tata letak. Guru dan siswa memiliki pendapat yang sama mengenai penyajian materi, contoh soal, dan latihan dalam media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* memudahkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga tertarik belajar materi segiempat dan segitiga karena dikaitkan dengan kebudayaan yang ada di lingkungan mereka yakni Rumah Gadang Minangkabau. Hasil serupa juga diperoleh oleh Rohmah, et al. (2019) yaitu respon siswa terhadap media interaktif berbasis etnomatematika berada dalam kriteria praktis dan layak digunakan. Wibawa (2017) juga memperoleh hasil sejenis yaitu siswa memberikan respon yang sangat praktis terhadap penerapan media interaktif menggunakan *Lectora Inspire*.

Produk dari penelitian ini, yaitu media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire*, dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu bentuk media yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Damayanti & Qohar (2019) yakni media interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai bagian dari media dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi, terutama untuk pembelajaran secara daring (Fakhriyana & Riayah, 2021).

Dalam penelitian ini, siswa dan guru juga memberikan respon yang baik untuk penggunaan media ini. Menurut mereka, etnomatematika dalam media interaktif telah disesuaikan dengan kearifan lokal tempat siswa bersekolah. Hasil ini sesuai dengan pendapat Sembiring, et al. (2022) yakni lingkungan sebagai tempat siswa bersosialisasi akan sangat membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* layak dan praktis dipakai dalam pembelajaran materi segitiga dan segiempat. Selain itu, siswa dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran daring dengan mengaksesnya menggunakan komputer, laptop, atau android.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire* sudah valid dan sangat praktis untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran materi segitiga dan segiempat. Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah: (1) pengujian keefektifan terhadap media interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *Lectora Inspire*, dan (2) pengujian pada kelas dan sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. A., Wanabuliandari, S., & Rahayu, R. (2022). Pengembangan Ethno-Virtual Card Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan Rasa Ingin Tahu. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 317–326.
- Cesaria, A., Fitri, D. Y., & Rahmat, W. (2022). Ethnomathematic

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

- Exploration Based on Realistic Mathematics Education (RME) in the Traditional Game “Lore.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2).
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124.
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pemahaman matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19–30.
- Fauzan, A., Tasman, F., & Fitriza, R. (2020). Exploration of Ethnomathematics at Rumah Gadang Minangkabau to Design Mathematics Learning Based on RME in Junior High Schools. *2nd International Conference Innovation in Education (ICoIE 2020)*, 279–283.
- Hima, L. R., & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139.
- Kabu, T. E., Taneo, P. N. L., & Abi, A. M. (2021). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Etnomatematika dengan Model PjBL pada Materi Bangun Ruang Prisma. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 84–88.
- Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37–55.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media pembelajaran interaktif berbantu software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244.
- Octavina, M. T., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Rahmawati, Y., & Muchlian, M. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Rumah Gadang Minangkabau Sumatera Barat. *Jurnal Analisa*, 5(2), 123–136.
- Riduwan, A., & Akdon, A. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, R. N., Sari, W. A. M. P., Pangasta, D. G. D., & Deddiliawan, A. (2019). Pengembangan Mantri Caino: Inovasi media pembelajaran interaktif berbasis etnomatematika. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(2), 103–116.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal*

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6030>

Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 17(2), 188–198.

- Sembiring, T. Y., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109–119.
- Setiawan, H., Fauzan, A., & Arnawa, I. M. (2021). The Development of Geometrical Learning Devices Based On Rumah Gadang Ethnomathematics for Grade VII Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1), 012003.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibawa, S. C. (2017). The design and implementation of an educational multimedia interactive operation system using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.
- Yani, A., Pramita, A., Hartono, H., & Hodiyanto, H. (2022). Android-Based Mobile Learning Media with Character. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2).