

**Penerapan Etnuno sebagai Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika
untuk Mendukung Literasi Numerasi Siswa Tantan**

Nadila Safitri¹, Feri Tiona pasaribu², Bela Triska Putri³, Saskia Febriana⁴

^{1,2,3,4} Universitas Jambi; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jambi

¹nadilaasfitri@gmail.com; ²feri.tiona@unja.ac.id; ³bela20285@gmail.com;

⁴saskia.tkl@gmail.com

ABSTRACT

Numeracy is an essential skill that students need to understand and apply mathematical concepts in their daily lives. However, mathematics instruction that tends to focus on solving routine problems can limit students' opportunities to connect mathematics with their surrounding environment and culture. This situation was a key concern in the implementation of the Student Organization Capacity Building Program (PPK Ormawa) in Tantan Village. As an effort to strengthen numeracy literacy, the PPK Ormawa IMATIKA FKIP University of Jambi team implemented Etnuno as an ethnomathematics-based learning medium at the LENTERA TANTAN Numeracy Literacy Corner. Etnuno is an educational card game that combines game concepts with mathematical problems within the cultural and social context of the local community. This journal article aims to describe the implementation of Etnuno in supporting the numeracy literacy of students in Tantan Village. The implementation involved introducing the medium, explaining the rules of the game, practice sessions, guidance, and evaluation. The results of the implementation show that Etnuno can support numeracy literacy activities through understanding information, solving problems, and performing calculations independently. Etnuno can serve as an alternative learning medium that integrates games, mathematics, and local culture.

Keywords: *Etnuno; ethnomathematics; numeracy literacy; educational media; Tantan Village.*

ABSTRAK

Literasi numerasi merupakan kemampuan penting yang diperlukan peserta didik untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran matematika yang cenderung berorientasi pada penyelesaian soal rutin dapat membuat peserta didik kurang memperoleh pengalaman dalam menghubungkan matematika dengan lingkungan dan budaya di sekitarnya. Kondisi tersebut menjadi salah satu perhatian dalam pelaksanaan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) di Desa Tantan. Sebagai upaya penguatan literasi numerasi, Tim PPK Ormawa IMATIKA FKIP Universitas Jambi menerapkan Etnuno sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika pada Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN. Etnuno merupakan permainan kartu edukatif yang memadukan konsep permainan dengan permasalahan matematika dalam konteks budaya dan kehidupan masyarakat lokal. Jurnal ini bertujuan mendeskripsikan penerapan Etnuno dalam mendukung literasi numerasi siswa Desa Tantan. Penerapan dilakukan melalui pengenalan media, penjelasan aturan permainan, praktik bermain, pendampingan, dan evaluasi. Hasil

penerapan menunjukkan bahwa Etnuno dapat mendukung aktivitas literasi numerasi melalui kegiatan memahami informasi, menyelesaikan permasalahan, dan melakukan perhitungan secara mandiri. Etnuno dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang memadukan permainan, matematika, dan budaya lokal.

Kata-kata kunci: *Etnuno; etnomatematika; literasi numerasi; media pembelajaran; Desa Tantan.*

A. Pendahuluan

Literasi menjadi bagian penting dalam pendidikan. Literasi membantu peserta didik untuk mengenali, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari di sekolah (Arfiani, Restian, and Mariani 2024). Di antara berbagai jenis literasi, salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan proses belajar adalah literasi numerasi.

Literasi numerasi merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan permasalahan dalam berbagai situasi kehidupan. Kemampuan numerasi tidak hanya berkaitan dengan keterampilan melakukan perhitungan, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, menalar, mengambil keputusan, dan menerapkan konsep matematika dalam konteks yang bermakna. (Munthahana, Budiarto,

and Wintarti 2023) melalui kajian terhadap berbagai penelitian mengenai etnomatematika dan literasi numerasi menunjukkan bahwa konteks etnomatematika dapat memuat berbagai aktivitas matematika, seperti bilangan, geometri, pengukuran, aljabar, data, dan ketidakpastian. Hasil kajian tersebut juga menunjukkan bahwa etnomatematika dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran yang berkaitan dengan literasi numerasi.

Dalam konteks pendidikan, literasi numerasi tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga semua pengetahuan, perilaku, keterampilan, serta karakter yang diperlukan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep matematika pada cakupan yang lebih luas dan beragam (Thi et al. 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung literasi numerasi adalah menghadirkan pembelajaran matematika yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Penggunaan konteks yang familiar dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi yang sedang dipelajari, hal ini juga membantu siswa memahami bahwa matematika tidak hanya terdapat dalam buku atau soal latihan, tetapi juga ditemukan dalam aktivitas dan lingkungan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, etnomatematika dapat menjadi pendekatan yang relevan karena menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas budaya masyarakat. Pengintegrasian unsur budaya dalam pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali matematika yang terdapat pada lingkungan sosial dan budaya mereka.

Pemanfaatan etnomatematika dalam media pembelajaran telah dilakukan dalam berbagai bentuk. (Ma'sumah et al. 2025) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika yang berorientasi pada literasi numerasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian valid dan praktis serta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi numerasi peserta didik setelah penggunaan media.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian etnomatematika ke dalam media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pembelajaran matematika yang berkaitan dengan konteks kehidupan peserta didik.

Selain media pembelajaran, unsur permainan juga dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman belajar matematika yang lebih interaktif. (Priyani 2022) mengembangkan aplikasi *Etnomatematik Puzzle Game* untuk mendukung literasi numerasi pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dinilai layak digunakan dalam pembelajaran dan hasil tes menunjukkan bahwa 84,64% siswa mencapai ketuntasan. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa permainan yang memadukan unsur etnomatematika dengan aktivitas matematika dapat menjadi media yang mendukung pengalaman belajar numerasi siswa. Penggunaan permainan berbasis budaya juga dapat diterapkan dalam bentuk permainan kartu. (Simanjuntak and Arisetyawan 2023) mengembangkan permainan domino sebagai media pembelajaran etnomatematika

dengan mengintegrasikan budaya Batik Banten pada pembelajaran bangun datar. Pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran matematika juga dapat dilakukan melalui penyusunan bahan dan permasalahan matematika. (Rahmadhani, Sabara, and Marhayati 2024) mengembangkan LKPD berbasis etnomatematika Batik Kawung pada materi unsur-unsur lingkaran. Konteks etnomatematika juga dapat digunakan dalam penyusunan permasalahan numerasi. (Rahmawati, Pramasdyahsari, and Prayito 2024) mengembangkan soal numerasi berbasis etnomatematika untuk siswa sekolah menengah pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk soal memperoleh penilaian ahli materi sebesar 85,66% dan validitas isi sebesar 0,93 yang termasuk kategori valid.

Pojok Literasi Numerasi dikembangkan sebagai ruang belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa di Desa Tantan untuk memperoleh pengalaman belajar matematika melalui kegiatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menyajikan materi

matematika, tetapi juga dapat menghubungkan materi tersebut dengan lingkungan dan budaya yang dekat dengan peserta didik.

Sebagai salah satu alternatif, Tim PPK Ormawa IMATIKA FKIP Universitas Jambi menerapkan Etnuno sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika. Etnuno merupakan permainan kartu edukatif yang memadukan aktivitas permainan dengan tantangan matematika. Media ini terdiri atas 128 kartu yang memuat materi aritmatika sosial, geometri, pola bilangan, serta perbandingan dan skala. Tantangan dalam Etnuno dikembangkan menggunakan konteks budaya dan kehidupan masyarakat lokal, seperti kerajinan, makanan tradisional, hasil kebun, batik, Rumah Adat Kajang Lako, Candi Muaro Jambi, dan kerambah ikan.

Penggunaan konteks tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk menemukan dan menggunakan konsep matematika melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam permainan, siswa tidak hanya dituntut memperoleh jawaban, tetapi juga membaca dan memahami informasi, menentukan

strategi penyelesaian, serta melakukan perhitungan.

Berdasarkan uraian tersebut, jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Etnuno sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika dalam mendukung literasi numerasi siswa di Desa Tantan. Penerapan Etnuno diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, matematika, literasi numerasi, dan budaya lokal dalam kegiatan Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN.

B. Metode Penelitian

Kegiatan penerapan Etnuno merupakan bagian dari Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) IMATIKA FKIP Universitas Jambi melalui program LENTERA TANTAN. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juni hingga September 2026 di Desa Tantan, Kecamatan Sekernan, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Penerapan Etnuno dilakukan pada kegiatan Pojok Literasi Numerasi yang merupakan salah satu bagian dari Pojok Belajar Integratif LENTERA TANTAN.

Sasaran penerapan Etnuno adalah anak usia sekolah yang mengikuti kegiatan Pojok Literasi Numerasi. Metode yang digunakan berupa praktik langsung penerapan media pembelajaran melalui permainan edukatif. Melalui metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan Etnuno secara langsung dalam kegiatan matematika yang dikaitkan dengan budaya dan lingkungan lokal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu menyiapkan perangkat permainan Etnuno, serta perlengkapan pendukung lainnya. Tahap kedua adalah pengenalan media, fasilitator memperkenalkan Etnuno kepada peserta dengan menjelaskan tujuan permainan, komponen kartu, aturan bermain, serta mekanisme memperoleh dan menyelesaikan tantangan. Tahap ketiga adalah pelaksanaan permainan, peserta memainkan Etnuno sesuai dengan aturan yang telah dijelaskan dan menyelesaikan tantangan matematika yang diperoleh. Tahap keempat adalah pendampingan, fasilitator mendampingi peserta ketika mengalami kesulitan memahami soal

atau menentukan langkah penyelesaian. Tahap kelima adalah evaluasi, evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap proses permainan, keterlibatan siswa, pemahaman terhadap aturan, serta kemampuan siswa dalam mengikuti dan menyelesaikan tantangan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan Etnuno dan sebagai dasar penyempurnaan media pada kegiatan selanjutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Etnuno diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam kegiatan Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN. Penerapan media dilakukan untuk menghadirkan aktivitas matematika yang lebih interaktif melalui permainan sekaligus menghubungkan konsep matematika dengan lingkungan dan budaya masyarakat sekitar, Etnuno terdiri atas 128 kartu yang memuat kartu soal dengan materi aritmatika sosial, geometri, pola bilangan, serta perbandingan dan skala. Tantangan yang terdapat dalam permainan dikemas menggunakan konteks budaya dan kehidupan lokal sehingga siswa tidak hanya berhadapan

dengan angka dan operasi matematika, tetapi juga dengan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Keberadaan kartu soal dan kartu tantangan memberikan fungsi yang berbeda dalam jalannya permainan. Kartu soal menjadi bagian yang secara langsung mengarahkan siswa pada permasalahan matematika, sedangkan kartu tantangan memberikan variasi aktivitas selama permainan berlangsung. Pembagian tersebut membuat kegiatan tidak hanya berpusat pada penyelesaian soal, tetapi juga mempertahankan unsur permainan yang menjadi karakter utama Etnuno. Kombinasi keduanya membuat siswa perlu memperhatikan kartu yang diperoleh sekaligus memahami tindakan yang harus dilakukan selama permainan.



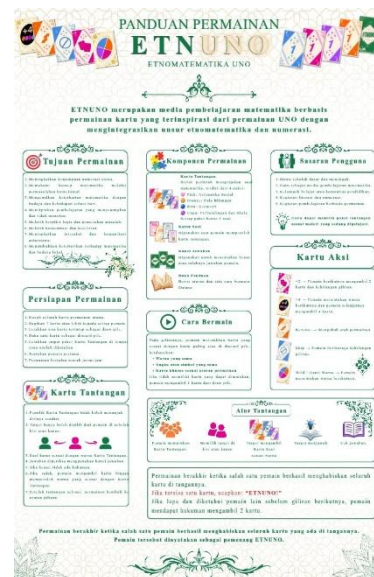
Gambar 1. Kartu Tantangan dan Kartu Soal Etnuno

Penerapan Etnuno dalam kegiatan Pojok Literasi Numerasi juga menunjukkan adanya kesesuaian antara karakter media dengan tujuan kegiatan. Pojok Literasi Numerasi tidak hanya diarahkan sebagai tempat untuk menyampaikan materi matematika, tetapi juga sebagai ruang bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang bervariasi. Etnuno dapat digunakan dalam kegiatan tersebut karena penggunaannya tidak membutuhkan perangkat digital dan dapat langsung dimainkan menggunakan kartu yang telah disiapkan. Kondisi ini membuat media dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar di lingkungan Desa Tantan.

Penerapan diawali dengan pengenalan media, penjelasan aturan permainan, praktik bermain, pendampingan, dan evaluasi.



Gambar 2. Media Pembelajaran Etnuno



Gambar 3. Panduan Permainan Etnuno

Selama permainan, siswa memperoleh kartu yang mengarahkan mereka pada aktivitas atau tantangan tertentu. Pola pembelajaran seperti ini menempatkan siswa sebagai pihak yang terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain. Penggunaan permainan sebagai bagian dari pembelajaran matematika pada dasarnya dapat menjadi alternatif untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih aktif dan

menarik, sebagaimana permainan edukatif dapat dirancang untuk memfasilitasi aktivitas literasi dan numerasi dalam proses pembelajaran (Sulistyorini and Sumajaya 2024). Dalam penerapan Etnuno, prinsip tersebut diwujudkan melalui permainan kartu yang secara khusus memuat tantangan matematika dan konteks budaya lokal.

Karakter media pembelajaran Etnuno memanfaatkan permainan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran matematika. Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran memungkinkan konsep matematika dihadirkan melalui aktivitas yang dekat dengan pengalaman siswa. (Naser, Chandra, and Saidi 2022) menunjukkan bahwa permainan cenge-cenge memuat berbagai unsur matematika, antara lain geometri, hubungan antar sudut, logika matematika dan peluang. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi ruang untuk menghadirkan konsep-konsep matematika yang selanjutnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Gagasan tersebut diterapkan dalam Etnuno melalui perancangan kartu yang memuat tantangan matematika

dengan konteks budaya lokal. Dengan demikian, aktivitas bermain dalam Etnuno tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi diarahkan untuk mendorong siswa berinteraksi dengan permasalahan matematika melalui konteks yang dekat dengan lingkungan mereka.

Selama permainan berlangsung, kartu tantangan menjadi bagian yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas matematika secara langsung. Siswa membaca informasi yang tersedia, mengidentifikasi hal yang diketahui dan ditanyakan, menentukan konsep yang sesuai, kemudian melakukan perhitungan untuk memperoleh penyelesaian. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan informasi dalam permasalahan matematika. Pendampingan diberikan ketika siswa mengalami kesulitan agar proses penyelesaian tetap dapat dilakukan dengan baik. Dengan demikian, aktivitas numerasi dalam penerapan Etnuno tidak hanya berupa kegiatan menghitung, tetapi juga melibatkan proses memahami informasi dan menentukan langkah penyelesaian. Penyajian aktivitas matematika melalui permainan

memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan permasalahan, sementara penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan dapat membantu menghadirkan matematika dalam situasi yang lebih bermakna. Pendekatan semacam ini juga tampak dalam pengembangan media pembelajaran berorientasi etnomatematika yang memasukkan permasalahan dan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa (Dwianjani, Astawa, and Sukajaya 2022).

Dalam penerapannya, Etnuno juga mengintegrasikan budaya lokal ke dalam aktivitas matematika. Berbagai objek dan aktivitas yang dekat dengan lingkungan siswa digunakan sebagai konteks dalam kartu, seperti kerajinan, makanan tradisional, hasil kebun, batik, Rumah Adat Kajang Lako, Candi Muaro Jambi, dan kerambah ikan yang tidak hanya digunakan sebagai latar dalam soal, tetapi menjadi bagian dari situasi yang digunakan untuk membangun permasalahan matematika. Melalui penyajian tersebut, siswa dapat berhadapan dengan konsep matematika melalui objek yang berada dalam lingkungan sosial dan

budaya yang lebih dikenal. Integrasi ini menjadikan pembelajaran matematika sekaligus memberikan ruang untuk mengenali kembali berbagai potensi yang terdapat di lingkungan sekitar Desa Tantan. Penggunaan unsur budaya sebagai bagian dari pembelajaran matematika memberikan peluang untuk menjadikan lingkungan sosial sebagai sumber belajar. Hal ini sejalan dengan kajian terhadap permainan tradisional yang menunjukkan bahwa aktivitas bermain dalam budaya masyarakat memuat unsur-unsur matematika dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Naser et al. 2022).

Pemanfaatan permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran matematika juga diperlihatkan oleh (Harahap and Jaelani 2022) bahwa permainan tradisional engklek memuat konsep matematika berupa bangun datar dan kesimetrisan bentuk, baik pada media yang digunakan maupun pada proses permainannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat menjadi konteks untuk menghadirkan konsep matematika dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan suasana belajar

yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. (Siregar et al. 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dapat mendukung kegiatan literasi numerasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan penerapan Etnuno yang menggunakan permainan kartu sebagai bagian dari aktivitas literasi numerasi. Dalam penerapannya, Etnuno memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan media, membaca informasi, dan menyelesaikan tantangan matematika melalui suasana permainan.

Penerapan Etnuno juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan tantangan tidak selalu sama. Beberapa siswa dapat memahami instruksi dan menyelesaikan tantangan dengan lebih cepat, sedangkan siswa lainnya membutuhkan penjelasan tambahan. Perbedaan tersebut menjadi perhatian dalam pelaksanaan kegiatan karena media yang digunakan perlu dapat

menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang beragam.

Kondisi tersebut menjadi bahan evaluasi bagi tim dalam mengembangkan Etnuno. Tingkat kesulitan soal, penggunaan bahasa pada kartu, dan kejelasan instruksi perlu diperhatikan agar siswa dapat menggunakan media dengan lebih mudah. Variasi tingkat kesulitan juga dapat dikembangkan sehingga tantangan yang diberikan dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Penerapan Etnuno memberikan implikasi bagi pengembangan kegiatan Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN di Desa Tantan. Kehadiran media yang menggabungkan permainan, permasalahan matematika, dan budaya lokal dapat menambah variasi kegiatan yang diberikan kepada siswa. Media juga dapat dikembangkan kembali berdasarkan hasil penerapan dan masukan. Dengan demikian, Etnuno tidak hanya dipandang sebagai produk yang dihasilkan dalam program PPK Ormawa, tetapi sebagai salah satu luaran yang dapat terus dimanfaatkan dan dikembangkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran di Desa

Tantan. Secara keseluruhan, penerapan Etnuno menunjukkan bahwa media permainan kartu berbasis etnomatematika dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan literasi numerasi di Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN, Desa Tantan. Perpaduan permainan, tantangan matematika, dan konteks budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan permasalahan matematika secara lebih kontekstual. Etnuno dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan pembelajaran matematika sekaligus mengenalkan budaya dan lingkungan lokal kepada siswa.

D. Kesimpulan

Penerapan Etnuno sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika pada kegiatan Pojok Literasi Numerasi LENTERA TANTAN di Desa Tantan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menghadirkan aktivitas matematika yang lebih interaktif dan kontekstual. Etnuno memadukan permainan kartu dengan tantangan matematika yang berkaitan dengan aritmatika sosial, geometri, pola bilangan, serta perbandingan dan

skala melalui konteks budaya dan lingkungan lokal. Penerapannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca informasi, memahami permasalahan, melakukan perhitungan, dan menentukan penyelesaian secara mandiri dengan pendampingan sesuai kebutuhan. Ke depan, Etnuno dapat terus disempurnakan melalui penyesuaian tingkat kesulitan, kejelasan instruksi, dan penambahan variasi konteks budaya lokal agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan literasi numerasi di Desa Tantan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfiani, Ajeng Rohmatun, Arina Restian, and Mariani. 2024. "Analisis Pembiasaan Budaya Literasi Untuk Mewujudkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sd Muhammadiyah 4 Batu." *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8(1):74–79.
- Dwianjani, N. K. V., I. W. P. Astawa, and I. N. Sukajaya. 2022. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI BRSD BERORIENTASI ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN

-
- | | |
|--|---|
| <p>PEMAHAMAN KONSEP
 SISWA.” <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia</i> 11(2):69–80.</p> <p>Harahap, Nur Syamsiyah, and Anton Jaelani. 2022. “Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek.” <i>PARADIKMA JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA</i> 15(1):86–90.</p> <p>Ma’sumah, Muhammad Mona Adha, Dina Maulina, and Nurhanurawati. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BERORIENTASI LITERASI NUMERASI.” <i>Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika</i> 14(3):875–87.
 doi:https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i3.11021.</p> <p>Munthahana, Jayanti, Mega Teguh Budiarto, and Atik Wintarti. 2023. “THE APPLICATION OF ETHNOMATHEMATICS IN NUMERACY LITERACY PERSPECTIVE : A LITERATURE REVIEW PENERAPAN ETNOMATEMATIKA DALAM PERSPEKTIF LITERASI</p> | <p>NUMERASI : TINJAUAN LITERATUR.” <i>Indonesian Journal of Science and Mathematics Education</i> 06(July):177–91.
 doi:10.24042/ijisme.v5i1.17546.</p> <p>Naser, Sri R., Fitriana Eka Chandra, and Soleman Saidi. 2022. “ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN CENGE-CENGE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.” <i>Saintifik@Jurnal Pendidikan MIPA</i> 7(1):11–17.</p> <p>Priyani, Niken Eka. 2022. “PENGEMBANGAN LITERASI NUMERASI BERBANTUAN APLIKASI ETNOMATEMATIK PUZZLE GAME PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH PERBATASAN.” <i>Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar</i> 6(1):267–80.
 doi:10.26811/didaktika.v6i1.536.</p> <p>Rahmadhani, Safira Eka, Ina Maya Sabara, and Marhayati. 2024. “PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA BATIK KAWUNG PADA MATERI UNSUR-UNSUR LINGKARAN.”</p> |
|--|---|
-

- AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 13(1):116–23.
doi:<https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8078>.
- Rahmawati, Rahajeng, Agnita Siska Pramasyahsari, and Muhammad Prayito. 2024. “Pengembangan Soal Numerasi Berbasis Etnomatematika Di Jenjang Sekolah Menengah Pertama Kelas VII.” *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 13(2):171–84.
- Simanjuntak, Jayanti, and Andika Arisetyawan. 2023. “Penggunaan Permainan Domino Sebagai Media Pembelajaran Etnomatematika Menggunakan Model ADDIE Di Kelas IV SD.” *DIDAKTIKA* 3(3):293–300.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>.
- Siregar, Nahrin Najib, Hermanus Y. Sikoway, Jan H. Nunaki, Hengky L. Wambrau, Firmansyah, Ebeneser Waener Simamora, Mario Sopater Istia, and Merry C. S. Romainum. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Yang Asyik Dan Menyenangkan Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar Inpres 09 Anggori.” *JBIMA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1):1–5. <https://jbima-jurnal.com>.
- Sulistyorini, Yunis, and Adi Sintya Sumajaya. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Literasi Dan Numerasi.” *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains* 7281:29–36.
doi:10.28989/cakrawala.v1i2.2200.
- Thi, Ha Cao, Tuan Anh Le, Bich Tran Ngoc, and Thao Phan Thi Phuong. 2023. “Factors Affecting the Numeracy Skills of Students from Mountainous Ethnic Minority Regions in Vietnam: Learners’ Perspectives Factors Affecting the Numeracy Skills of Students from Mountainous Ethnic Minority Regions in Vietnam: Learners’ Perspectives.” *Cogent Education* 10(1).
doi:10.1080/2331186X.2023.2202121.