

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA
BUDAYA LOKAL MANDAR BERBANTUAN *MATH CITY MAP (MCM)*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMPN 6 CAMPALAGIAN**



**Oleh :
KHALIL GIBRANG
NIM.H0221028**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA
BUDAYA LOKAL MANDAR BERBANTUAN *MATH CITY MAP (MCM)*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMPN 6 CAMPALAGIAN**



Oleh :
KHALIL GIBRANG
NIM.H0221028

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA
BUDAYA LOKAL MANDAR BERBANTUAN *MATH CITY MAP (MCM)*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMPN 6 CAMPALAGIAN

KHALIL GIBRANG

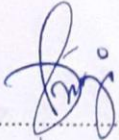
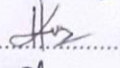
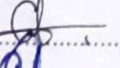
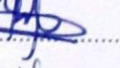
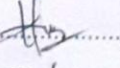
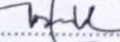
NIM H0221028

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 07 November 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Sidang	:	Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Si.	(..... )
Sekretaris Sidang	:	Dr. Herna, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Pembimbing I	:	Nursyam Anaguna, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Pembimbing II	:	Aprisal, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Penguji I	:	Yusfa Lestari, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Penguji II	:	Nur Fahri Tadjuddin, S.Pd., M.PMat.	(..... )

Majene, 7 November 2025

Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan

Universitas sulawesi barat

Dekan,



Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.

NIP. 19631231 199003 1 028

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Khalil Gibrang
NIM : H0221028
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 1 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan



Khalil Gibrang
NIM. H0221028

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khalil Gibrang
NIM : H0221028
Program Studi : Pendidikan Matematika

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti Non-Exklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Mandar Berbantuan *Math City Map (MCM)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smpn 6 Campalagian

beserta instrumen penelitian yang ada (jika diperlukan). Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Majene, 1 Oktober 2025
Yang menyatakan



Khalil Gibrang
NIM. H0219324

ABSTRAK

Khalil Gibrang: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 6 Campalagian. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Math City Map* yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.B SMPN 6 Campalagian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi ahli (2) lembar angket respon siswa dan guru, dan (3) tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli media dengan rata-rata total sebesar 3,486 dan berada pada kategori sangat baik selanjutnya ahli materi dengan rata-rata total 3,614 termasuk kategori sangat baik. Media pembelajaran dinyatakan praktis dilihat respon sangat baik yang diberikan siswa dan guru mata pelajaran matematika yaitu 3,477 atau 86,93% dan 3,652 atau 91,32%. Media pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran dari 43,5 menjadi 67,04 serta hasil analisis *n-gain* sebesar 0,41 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa yang termasuk dalam kategori “sedang”.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran, Matematika, *Math City Map*

ABSTRACT

Khalil Gibrang: Development of Learning Media Based on Mandar Local Cultural Ethnomathematics with the Aid of *Math City Map (MCM)* on Students' Mathematics Learning Outcomes at SMPN 6 Campalagian. **Thesis. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, West Sulawesi University, 2025.**

This study aims to develop and produce valid, practical, and effective *Mah City Map* based learning media. This type of research is research and development (research and development) which refers to the ADDIE development model. The subjects of this study were students of class VIII.B SMPN 6 Campalagian. The instruments used in this study were (1) expert validation sheets (2) student and teacher response questionnaire sheets, and (3) student learning outcome tests. The results of the study showed that the learning media was declared valid by media expert validators with a total average of 3.486 and was in the very good category, then material experts with a total average of 3.614 included in the very good category. The learning media was declared practical as seen from the very good responses given by students and mathematics teachers, namely 3.477 or 86.93% and 3.652 or 91.32%. The learning media was declared effective because it was able to improve students' mathematics learning outcomes, as seen from the average increase in students' mathematics learning outcomes before and after using the learning media, from 43.5 to 67.04, and the results of the n-gain analysis of 0.41, indicating an increase in students' mathematics learning outcomes, which is included in the "moderate" category.

Keywords: Research and Development, Learning Media, Mathematics, *Math City Map*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, pada kenyataannya pendidikan masih mengalami adanya permasalahan yang belum terpecahkan begitu pula hasil yang dicapai belum seluruhnya memenuhi harapan (Binti, 2018). Seperti halnya pendapat yang dikemukakan oleh Fajri dan Afriansyah (2019) bahwa masalah pendidikan terbagi menjadi dua bidang yaitu masalah mikro dan masalah makro. Salah satunya mengenai masalah mikro adalah masalah yang muncul pada bagian-bagian sistem pendidikan itu sendiri, seperti masalah kurikulum.

Saat ini kurikulum yang sedang diterapkan ialah Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada Februari 2022. Kurikulum Merdeka memberi kesempatan para murid untuk belajar tentang hal-hal yang dekat dengan kesehariannya (muatan lokal), seperti lingkungan alam di sekitarnya melalui pembelajaran lintas disiplin ilmu, yang tidak terakomodasi oleh mata pelajaran nasional. hal tersebut adalah kesempatan emas untuk mengedukasi murid-murid sekolah terkait kondisi lingkungan dan alam di sekitar mereka, sekaligus cara untuk melestarikan atau memperbaikinya, salah satu penerapannya adalah dalam belajar matematika (Yayasan Konservasi Alam Nusantara [YKAN], 2023)

Belajar matematika mempunyai peran dalam membentuk, mendidik, melatih (kesabaran, ketelitian, kecermatan, cara berfikir, kedisiplinan diri, dan lain-lain), untuk membentuk sebuah masyarakat yang modern sesuai dengan zaman sekarang yang serba canggih karena perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi semakin pesat (Yudha, 2019). Teknologi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih dinamis dan visual, memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika yang kompleks (Maulana, 2024). Oleh karena itu, peran pendidikan matematika salah satunya dalam upaya kualitas sumber daya manusia untuk persiapan abad ke-21 dengan bantuan teknologi sangat jelas dan begitupun dalam upaya lainnya dalam hal ini mewujudkan

Indonesia Emas 2045 yang salah satunya dapat dicapai dengan proses pendidikan matematika.

Matematika adalah pelajaran yang telah diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang memberikan kontribusi terhadap pencapaian pendidikan nasional dan mendidik masyarakat Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif (Lutfiana, 2022). Matematika memiliki banyak manfaat khususnya bagi peserta didik (Andayani & Amir, 2019), belajar matematika menjadikan peserta didik memiliki pola pikir yang sistematis, sabar, cermat (Nurfadhillah et al., 2021) dan dapat membantu memecahkan permasalahan dengan mudah, menjadikan cara berpikir menjadi lebih berkembang dan tentunya menjadi terlatih untuk berhitung (Marliani, 2021). Dimana semua itu sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan (Fitriana & Aprilia, 2021). Hal sejalan dengan yang dituliskan oleh Kholil dan Zulfiani (2020) bahwa salahnya *mindset* yang dibangun dari awal oleh siswa yang menganggap bahwa matematika itu mata pelajaran sulit, selain itu kesulitan yang dialami juga berasal dari materi. Maka dari hal tersebut, matematika dapat dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang dihindari oleh siswa meskipun secara tak langsung dirasakan matematika sangat berperan penting dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 6 Campalagian tepatnya bulan Januari 2025, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika peserta didik dengan nilai rata-ratanya yang paling rendah di kelas VIII B pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Kondisi ini dilihat dari nilai rapor semester ganjil untuk setiap mata pelajaran dengan nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Siswa Kelas VIII B

Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata
Matematika	73
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	80,59
Pendidikan Agama Islam	80,19
Ilmu Pengetahuan Sosial	74,41
Ilmu Pengetahuan Alam	76,38
Bahasa Indonesia	81,04
Bahasa Inggris	75,19
Prakarya	79,49
Tik	75,81

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika pada bulan Januari 2025 bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah diantaranya yaitu, kurang minat dalam belajar matematika, pemahaman siswa terhadap matematika cukup rendah secara konsep, proses pembelajaran yang masih perlu ditingkatkan, penggunaan media pembelajaran yang kurang dan lain sebagainya. Selain itu, hasil observasi di SMP Negeri 6 Campalagian hanya sedikit jenis media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku cetak dan papan tulis, penggunaan media berbasis teknologi dan media lainnya masih jarang dilakukan dalam pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran aktif dengan adanya partisipasi total siswa baik fisik, mental dan emosi, oleh karena itu penting bagi guru untuk mempunyai keahlian dalam keterampilan mengajar khususnya dalam matematika (Amir, 2016, p. 34). Sukariyanti et al. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi android sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif dan solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Ada beberapa jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Math City Map*.

Suhendri (2022) menyatakan bahwa aplikasi *Math City Map* adalah pembelajaran matematika yang menggunakan peta dan lingkungan sekitar sebagai proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan di luar kelas, kemudian siswa diberi sebuah peta di mana masalah-masalah matematika dapat diperoleh. Ketika siswa menemukan tempat yang dimaksud, maka siswa kemudian memecahkan masalah yang sudah ada dalam trail yang disiapkan guru. Selanjut dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cahyani et al. (2024) bahwa aplikasi *Math City Map* adalah sebuah aplikasi android berbasis GPS yang dapat diakses kapan dan dimana saja. Aplikasi ini menyajikan permasalahan di lingkungan sekitar seperti mengidentifikasi bentuk bangunan dan objek-objek matematika. Dari hal tersebut dapat memicu minat dan motivasi siswa saat pembelajaran dikarenakan konsep dari media tersebut.

Adapun kelebihan dari aplikasi *Math City Map* yang dikemukakan oleh Miftahudin (2015) yakni dari model pembelajaran aplikasi *Math City Map* mampu

menumbuhkan motivasi belajar matematika dalam diri siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membuat siswa lebih senang dalam pembelajaran karena melakukan permainan sambil belajar. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cahyani et al. (2024) keunggulan-keunggulan yang dimiliki aplikasi Math City Map diantaranya yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan sehingga mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari aplikasi *Math City Map* ini menurut Wulandari (2019) adalah guru perlu mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran dalam waktu yang lama karena harus mengukur dan mengevaluasi terlebih dahulu sehingga pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama. Selain itu, menurut Cahyani et al. (2024) bahwa aplikasi *Math City Map* masih membutuhkan koneksi internet yang stabil selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karenanya, supaya pembelajaran ini atau media yang dikembangkan dekat dengan siswa maka peneliti menggunakan budaya yang ada disekitar siswa yang mana penggunaan budaya dalam pembelajarana matematika biasa disebut dengan etnomatematika.

Etnomatematika merupakan sebuah pendekatan pembelajaran matematika yang dipengaruhi atau didasarkan budaya serta yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan sesuai dengan kebudayaan setempat sebagai pondasi dalam membangun konsep sehingga diyakini akan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi (Heryan, 2018, p. 101). Seperti halnya pendapat yang dikemukakan oleh Wahyuni dan Suherman (2023, p. 54) bahwa matematika dalam bentuk budaya sangatlah penting untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna, karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengingat guru sebagai salah satu penentu dalam keberhasilan belajar siswa. Matematika berbasis budaya sangat diyakini mampu membawa siswa pada alam sadar bahwa matematika sangat penting dalam kehidupannya. Oleh karena itu, dengan pendekatan matematika berbasis budaya atau lebih dikenal dengan etnomatematika sangatlah penting.

Indonesia sebagai negara kepulauan tentu punya berbagai suku dengan kebudayaannya masing-masing, yaitu jika diteliti tidak akan lepas dari matematika. Salah satu suku yang ada di Indonesia adalah suku Mandar. Suku

Mandar adalah etnis yang mendiami Provinsi Sulawesi Barat (Aprisal & Arifin, 2023, p. 746). Masyarakat Mandar memiliki berbagai macam adat dan kesenian yang beragam dengan berbagai konsep dan makna didalamnya diantaranya *jepa*, *pupuq*, *lipaq saqbe*, perahu *sandeq*, *rebana*, *kappar pelattigi*, dan *tombi aqdi-aqdi* dan *simaq-simaq* (Wahyuni & Suherman, 2023, p. 64). Dari hal tersebut, suku mandar dikenal sebagai salah satu suku yang memiliki berbagai ciri khas baik dari makanan, budaya dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran matematika dikelas menggunakan aplikasi *Math City Map (MCM)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Budaya Lokal Mandar Berbantuan *Math City Map (MCM)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 6 Campalagian”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Sebagian siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan dan kurang menarik.
2. Pembelajaran di SMP Negeri 6 Campalagian khususnya pelajaran matematika masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 6 Campalagian tergolong rendah.
4. Kurangnya pemanfaatan media teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria valid pada mata pelajaran matematika?

2. Apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria praktis pada mata pelajaran matematika?
3. Apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria efektif pada mata pelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria valid pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria praktis pada mata pelajaran matematika.
3. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* memenuhi kriteria efektif pada mata pelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa belajar matematika dengan suasana dan cara yang baru.
 - b. Siswa dapat lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - c. Siswa terbantu dalam memahami konsep-konsep pelajaran matematika dengan mudah
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan bahan ajar alternatif dalam mengajarkan matematika yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan alat bantu android dan aplikasi *Math City Map (MCM)* dengan etnomatematika budaya lokal Mandar.

b. Dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Math City Map (MCM)* dengan etnomatematika budaya lokal Mandar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 6 Campalagian.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ataupun pengetahuan mahasiswa untuk jadi acuan dalam mewujudkan proses pembelajaran matematika yang menyenangkan serta dapat digunakan sebagai sumber perspektif dalam penelitian yang serupa berikutnya.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah :

1. Konten yang dimuat sesuai dengan materi yang akan dipelajari siswa.
2. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media android dengan etnomatematika budaya lokal Mandar.
3. Media tersebut dapat digunakan secara klasikal oleh guru dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.
4. Memenuhi indikator valid yaitu diukur berdasarkan hasil rata-rata dari skor angket kevalidan yang telah diisi oleh validator.
5. Memenuhi indikator praktis yaitu diukur berdasarkan hasil rata-rata dari skor angket respon guru dan respon siswa yang telah diisi oleh responden.
6. Memenuhi indikator efektif yaitu diukur berdasarkan ketuntasan tes hasil belajar oleh siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pengembangan ADDIE diperoleh:

1. Media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* pada mata pelajaran matematika dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian validator sebesar 3,486 pada kategori sangat baik untuk media dan 3,614 kategori sangat baik untuk materi .
2. Media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* pada mata pelajaran matematika memenuhi kriteria praktis berdasarkan hasil analisis respon guru dengan nilai rata-rata sebesar 91,32% dengan kategori sangat baik dan analisis respon peserta didik dengan nilai rata-rata 86,93% dengan kategori sangat baik.
3. Media pembelajaran berbasis etnomatematika budaya lokal Mandar berbantuan *Math City Map (MCM)* pada mata pelajaran matematika memenuhi kriteria efektif berdasarkan analisis tes hasil belajar dengan ketuntasan sebesar 72% dikategorikan baik dan hasil belajar siswa sebesar 0,41 pada kategori sedang berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Cakupan materi dalam media pembelajaran dapat diperluas sehingga media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan saat mengajarkan materi lainnya
2. Hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Math City Map* cukup baik sehingga disarankan kepada guru mata pelajaran matematika untuk menggunakan media pembelajaran dalam materi segitiga dan segiempat.
3. Saran untuk SMPN 6 Campalagian agar meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya pada pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, M. (2013). *Orang mandar orang laut*. Yogyakarta: Ombak.
- Amir, A. (2016). penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34-40.
- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun self-confidence siswa melalui pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika*, 2(2), 147-153. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4279>.
- Aprisal, & Arifin, S. (2023). Mandarese ethnomathematics: lipa' sa'be mandar and its relation with mathematics learning at schools. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(4), 745-758.
- Ariefia, H, E., As'ari, A, R., & Susanto, H. (2016). Proses berfikir dalam menyelesaikan permasalahan pada materi trigonometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Tahun III*, 1,
- Ariyanti, D., & Nugroho, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran etnomatematika batik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 145–156.
- Astuti & Supriyono. (2020). Karakteristik pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1). <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>
- Astuti, E. P., Purwoko, R. Y., & Sintiya, M. W. (2019). Bentuk etnomatematika pada batik adipurwo dalam pembelajaran pola bilangan. *Journal Of Mathematics Science And Education*, 1(2), 1-16. <https://doi.org/10.31540/jmse.v1i2.273>
- Binti, M. M. (2018). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model learning cycle pada siswa kelas xi sma negeri 6 gowa [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Cahyani, z, k., Cahyono, A, N., Waluya, B. (2024). Penggunaan aplikasi math city map terhadap kemampuan berpikir kritis. Systematic Literature Review.
- Cahyono, A. N., & Ludwig, M (2016). MathCityMap: Exploring mathematics around the city. *Presented at 13th International Congress on Mathematics Education (ICME-13)*, Hamburg (Germany).
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. *CV Kaaffah Learning Center*, 1-103.
- Fajri, I., & Afriansyah, H. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas pendidikan di indonesia.
- Findora, R. (2015). Pengembangan multimedia interaktif ipa untuk kelas v di sd caturtunggal 6 depok sleman yogyakarta [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. *Journal of Elementary Education*, 1(2), 28-40.
- Fitriani, S., & Suryadi, D. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika terhadap motivasi dan kepraktisan belajar siswa smp. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(4), 299–310

- Hasan, M. N., Nuroniyah, A., & Diyana, A. S. (2022). Implementasi etnomatematika berbasis al-qur'an sebagai rujukan pembelajaran teori bilangan, 5(1).
- Heryan, U. (2018). Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sma melalui pendekatan pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2), 94-106.
- Hidayat, R., & Widodo, S. (2020). Efektivitas media pembelajaran etnomatematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa smp. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 9(2), 121-132.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Jusmiati, D. (2017). Pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pokok bahasan lingkaran kelas viii mts.al-ittihadiyah (mamiyai) kec. medan area [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kholil, M & Zulfiani, S. (2020). Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah tegaldlimo kabupaten banyuwangi. *Journal of Primary Education*, 1(2).
- Kristianto, A. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit: Bintang Sutabaya.
- Kristianto, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui media macromedia flash pada materi peluang di kelas xi ips sma negeri 1 purbalingga [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniasari, A. (2022). Pengembangan Media *math city map* berbasis budaya lokal bugis untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(1), 56-68.
- Lubis, D. A., Arianto, L., Ashari, I. M. A., & Amidi. (2021). Pembelajaran matematika budaya (etnomatematika) berbantuan aplikasi math city map untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(3).
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika smk diponegoro banyuputih. *Jurnal inovasi pendidikan kejuruan*, 2(4).
- Manisa, T., et al. (2018). Respon Siswa Terhadap LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing pada submateri sistem pernapasan manusia kelas xi. *Edukasi : Jurnal Pendidikan*. 16(1), 1-10.
- Marlina & Sholehun (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong.
- Marliani, M. (2021). Matematika dalam aksiologi: Mathematics In axiology. tunas: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 26-31. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.2862>.
- Maulana, A. (2024). Peranan teknologi dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan globalisasi. 4(11).
- Megantoro, (2015) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matematika “materi sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang” untuk kelas v sd negeri payak, srimulyo, piyungan bantul [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Miftahuddin. (2015). Tutor sebaya dengan *mcm (math city map)* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kemampuan kreatif matematis siswa kelas viii a smpn 10 semarang materi lingkaran.
- Syah, M. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, M. (2011). Psikologi pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, A. N., Nurfaizah, & Nursiah. (2022). Pengaruh pendekatan etnomatematika terhadap hasil pembelajaran geometri pada siswa sekolah dasar di pattalassang kabupaten gowa. *PINISI. Jurnal Of Education*, 2(6), 81-87.
- Humadi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon siswa terhadap penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran daring matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 10(2), 153-162.
- Ninggolang, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh model pembelajaran savi terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617-2625, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1235>
- Nursento, T. (2019). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8(1).
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus ar-rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289-298. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1353>
- Oktaviani, N., D. (2021) Pengembangan media *dupan* berbasis android pada materi daur hidup hewan mata pelajaran ipa kelas iv sd. *JPGSD*, 9(9), 3264-3274.
- Oktafianti, R. I., Purwoko, R. Y., & Astuti, E. P. (2019). Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis budaya melalui permainan tradisional jawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(1), 29-40.
- Purwoko, R. Y. (2017). Urgensi pedagogical content knowledge dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(2).
- Rahmawati, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *math city map* pada materi bangun datar di smp. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 3(2), 78–89.
- Rezeki, D., Rahmatullah, & Helmiansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran quantum learning pada materi keanekaragaman suku dan budaya untuk meningkatkan nilai kognitif siswa kelas iv sd. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).
- Rusman. (2017). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2014). A theoretical discussion to reveal the principles of culturally relevant education in an ethnomathematical perspective. *RIPEM*, 1(1), 42–67.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan pendekatan keuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung : Alfabeta.

- Sugihartiani, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (mie) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Suhendri. (2022). Petualangan matematika dengan *math city map*.
- Sukariyanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya media pembelajaran digital dalam mensukseskan pembelajaran bahasa indonesia di masa pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*.
- Sukmawati, F. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group (Grup Penerbitan CV Tahta Media Group).
- Supriyanti. (2015). Keefektifan model pembelajaran arias berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas vii. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2), 134–141.
- Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran. Jakarta: Prenada media Group.
- Susanto, A. (2018). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Susriyanti, D., & Yurida, S. (2019). Peningkatan hasil belajar pemecahan masalah matematika melalui model problem based learning berbasis karakter. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi*, 2(1), 272-280.
- Tun, M. (2014). Encyclopaedia of the history of science, technology, and medicine in non-western cultures. Springer Science Business Media Dordrecht, 1–5.
- Wahyuni, E & Suherman. (2023). Eksplorasi nilai budaya masyarakat suku mandar untuk materi matematika sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 53-65.
- Wijaya, A. (2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran kontekstual matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(2), 110–121.
- Wulandari, M. (2019). Efektivitas model pembelajaran *contextual teaching and learning (ctl)* berbantuan *math city map* pada materi pokok kubus dan balok terhadap kemampuan kerjasama dan pemecahan masalah peserta didik kelas viii smp n 2 ungaran [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik, 19(1). <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yayasan Konservasi Alam Nusantara (YKAN). (2023). Ykan memanfaatkan kurikulum merdeka sebagai sarana edukasi ekosistem mangrove untuk murid sd di oki.
- Yudha, F. (2019). Peran pendidikan matematika dalam meningkatkan sumber daya manusia guna membangun masyarakat islam modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ict yang berkualitas. *Prosiding. Seminar Nasional*, Surabaya: Pascasarjana X ITS.