

PENGARUH MEDIA CERITA RAKYAT “SI PAHIT LIDAH” DAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 MUSI

Made Suriadi¹, Ni Kadek Ayu Winiati², I Putu Suardipa³, I Made Sedana⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

madesuriadi49@gmail.com¹, ayukadek157@gmail.com²,

putu.suardipa@yahoo.com³, made_sedana23@yahoo.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media cerita rakyat “Si Pahit Lidah” dan permainan tradisional engklek terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V di SD Negeri 1 Musi. Sebanyak 25 siswa menjadi subjek dalam studi ini dengan pendekatan kuasi-eksperimen berbasis pretest-posttest control group design. Teori yang digunakan antara lain teori konstruktivisme oleh Piaget dan pendekatan realistik dalam pembelajaran matematika (PMRI). Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media lokal dan permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman matematika, khususnya pada topik bangun datar dan pecahan. Penelitian ini mendukung pentingnya pendekatan kontekstual berbasis budaya dalam pendidikan matematika dasar untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif.

Kata Kunci: Si Pahit Lidah, Engklek, Matematika SD, Media Pembelajaran Kontekstual, Kearifan Lokal

THE INFLUENCE OF THE FOLK TALE MEDIA “SI PAHIT LIDAH” AND THE TRADITIONAL GAME OF ENKLEK ON THE UNDERSTANDING OF MATHEMATICS CONCEPTS OF GRADE V STUDENTS OF SD NEGERI 1 MUSI

Abstract

This study aims to examine the effect of the folklore-based media “Si Pahit Lidah” and the traditional game engklek on fifth-grade students’ conceptual understanding of mathematics at SD Negeri 1 Musi. The research involved 25 students through a quasi-experimental method employing a pretest-posttest control group design. Theoretical underpinnings include Piaget’s constructivism and the Realistic Mathematics Education (RME) approach. Data were collected via concept comprehension tests, observations, and documentation, then analyzed using the t-test. Findings reveal a statistically significant improvement in students’ mathematical understanding, particularly on plane figures and fractions, through culturally contextualized learning media. This study highlights the efficacy of integrating local wisdom and traditional games to enhance cognitive and affective engagement in primary mathematics education.

Keywords: *Si Pahit Lidah, Engklek, Primary Mathematics, Contextual Learning Media, Local Wisdom*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki posisi strategis dalam pembangunan karakter dan penguatan fondasi kognitif peserta didik, terutama dalam penguasaan konsep dasar matematika. Matematika tidak hanya dipahami sebagai disiplin ilmu yang berorientasi pada angka dan simbol, tetapi juga sebagai sarana berpikir logis, sistematis, dan analitis yang mendukung kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dalam kehidupan nyata. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar di Indonesia masih memprihatinkan. Data dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2023 yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa kelas V SD belum mencapai kompetensi minimum dalam numerasi. Hal ini menunjukkan adanya urgensi untuk mereformulasi pendekatan pembelajaran matematika agar lebih relevan, kontekstual, dan menyenangkan.

Krisis pembelajaran tersebut diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang masih dominan, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya berperan sebagai penerima pasif. Model pembelajaran satu arah ini tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami dan membangun sendiri pemahamannya. Sebagai respons terhadap tantangan ini, lahirlah berbagai pendekatan inovatif yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks Indonesia adalah integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran, sebagaimana diusulkan oleh Suardipa (2021). Kearifan lokal merupakan hasil pemikiran dan nilai-nilai budaya masyarakat setempat yang telah terbukti relevan dan bertahan dalam kurun waktu yang panjang. Dalam konteks pendidikan dasar, integrasi nilai-nilai lokal

tidak hanya memperkuat identitas budaya siswa, tetapi juga menjadikan materi ajar lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk ekspresi kearifan lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan media pembelajaran matematika. Cerita rakyat "Si Pahit Lidah" dari wilayah Sumatera Selatan, misalnya, mengandung narasi spasial, pengukuran jarak, perbandingan ukuran, dan konsep bangun datar yang dapat dimodelkan dalam pembelajaran matematika. Cerita ini juga sarat dengan nilai moral dan kultural yang dapat menginternalisasi karakter positif dalam diri siswa. Dengan pendekatan naratif, konsep matematika tidak lagi dipersepsikan sebagai sesuatu yang abstrak dan menakutkan, melainkan menjadi bagian dari kisah yang menarik dan mudah diingat.

Selain cerita rakyat, permainan tradisional juga menyimpan kekayaan pedagogis yang patut dioptimalkan. Permainan engklek, yang dikenal luas di berbagai daerah di Indonesia, merupakan permainan fisik yang melibatkan aktivitas melompat dari satu kotak ke kotak lain yang disusun dalam bentuk geometris tertentu. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya melatih koordinasi motorik, tetapi juga terlibat dalam aktivitas matematika seperti mengenali pola, menghitung langkah, membedakan bentuk, serta memperkirakan jarak dan posisi. Ketika engklek diintegrasikan dalam pembelajaran matematika, siswa memperoleh pengalaman belajar yang multisensorik dan kontekstual.

Integrasi antara media cerita rakyat dan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika selaras dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). PMRI merupakan adaptasi dari Realistic Mathematics Education (RME) yang dikembangkan di Belanda oleh Freudenthal Institute. Pendekatan ini menekankan pada

pentingnya mengaitkan konsep matematika dengan realitas atau pengalaman sehari-hari siswa. Dalam PMRI, siswa didorong untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi terhadap konteks yang dikenalnya. Oleh karena itu, penerapan media lokal seperti cerita “Si Pahit Lidah” dan permainan engklek sangat mendukung prinsip-prinsip PMRI.

Teori konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Jean Piaget juga memperkuat dasar teoritis dari pendekatan ini. Menurut Piaget (1970), anak-anak belajar paling efektif ketika mereka aktif membangun pemahaman melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Dalam hal ini, cerita rakyat dan permainan tradisional menyediakan konteks nyata dan menarik bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep matematika secara aktif. Pendekatan ini juga mendukung pembelajaran yang berbasis pada multiple intelligences, di mana siswa dengan kecerdasan linguistik, kinestetik, dan visual-spasial mendapatkan ruang untuk berkembang.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini bersifat empiris dan kontekstual, mengingat pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dengan memanfaatkan potensi lokal. Rumusan masalah yang diajukan adalah: Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media cerita rakyat “Si Pahit Lidah” dan permainan tradisional engklek terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Musi? Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas strategi pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Penelitian ini memiliki relevansi tinggi dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berdiferensiasi dan kontekstual. Dengan memanfaatkan

budaya lokal sebagai sumber belajar, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan model pembelajaran matematika yang berbasis budaya.

METODE

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, yang secara khusus mengadopsi model pretest-posttest control group design. Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan untuk menguji secara empiris pengaruh intervensi pembelajaran menggunakan media cerita rakyat “Si Pahit Lidah” dan permainan tradisional engklek terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar. Menurut Creswell (2021), pendekatan kuantitatif cocok digunakan untuk menguji hipotesis yang menghubungkan antar variabel dan untuk mengetahui sejauh mana suatu perlakuan atau intervensi memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran berbasis media lokal yang terdiri dari narasi cerita rakyat dan aktivitas permainan tradisional yang diintegrasikan dalam materi matematika. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media kontekstual. Sebelum dan sesudah intervensi, kedua kelompok diberikan tes yang sama untuk mengukur pemahaman konsep matematika mereka. Selisih skor pretest dan posttest digunakan sebagai indikator efektivitas perlakuan yang diberikan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Musi, sebuah sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Bali, Indonesia. Sekolah ini dipilih berdasarkan pertimbangan ketersediaan sumber daya lokal, keterbukaan institusi terhadap inovasi pembelajaran, serta representasi yang cukup terhadap populasi siswa sekolah dasar di wilayah tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, yang berjumlah 25 orang. Mereka kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak, dengan 13 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 12 siswa sebagai kelompok kontrol.

Proses pembagian kelompok dilakukan berdasarkan prinsip randomisasi terbatas, dengan mempertimbangkan keseimbangan gender, latar belakang akademik, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, validitas internal dari hasil penelitian dapat terjaga, dan bias seleksi dapat diminimalisasi. Persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua siswa juga telah diperoleh sebagai bentuk etika penelitian yang harus dijaga.

Instrumen Penelitian

Untuk mengukur efektivitas intervensi, peneliti menggunakan tiga jenis instrumen, yaitu: (1) Tes Pemahaman Konsep Matematika, (2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa, dan (3) Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.

1. Tes Pemahaman Konsep Matematika
Tes ini disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar dalam kurikulum matematika kelas V dan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran. Validitas isi diuji melalui panel ahli menggunakan teknik Aiken's V, sementara reliabilitasnya diuji dengan rumus Alpha Cronbach ($\alpha > 0.7$) yang menunjukkan bahwa instrumen ini layak digunakan. Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang

mencakup aspek pemahaman konsep, penerapan, dan penalaran matematis.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Lembar ini digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam kelompok eksperimen maupun kontrol. Aspek yang diamati meliputi keaktifan, partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan permainan, serta respon terhadap tugas matematika yang berbasis cerita. Observasi dilakukan oleh dua observer independen untuk menjamin objektivitas dan reliabilitas hasil.
3. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
Dokumentasi dalam bentuk foto, video, dan catatan lapangan digunakan sebagai bukti pendukung untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan intervensi. Dokumentasi ini juga membantu dalam proses triangulasi data dan mendukung validitas eksternal dari temuan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga tahap utama: pretest, intervensi pembelajaran, dan posttest. Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami konsep matematika. Selanjutnya, intervensi pembelajaran dilaksanakan selama tiga minggu, dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggu. Setelah intervensi, posttest diberikan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pemahaman konsep matematika siswa.

Data observasi dikumpulkan setiap kali sesi pembelajaran berlangsung, sementara dokumentasi dilakukan secara kontinu selama proses intervensi. Seluruh data kemudian direkap dan dianalisis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh media cerita rakyat dan permainan tradisional terhadap pembelajaran matematika.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam dua tahap: analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor rata-rata, standar deviasi, minimum, dan maksimum dari pretest dan posttest pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, uji prasyarat dilakukan untuk menguji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test.

Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji t dua pihak (independen) untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik ($p < 0.05$). Seluruh proses analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi terbaru.

Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk menjamin validitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi data yang melibatkan triangulasi metode (tes, observasi, dokumentasi) dan triangulasi sumber (guru, siswa, dan pengamat). Selain itu, seluruh instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Validitas internal dijaga melalui desain eksperimen yang ketat dan kontrol terhadap variabel luar, sedangkan validitas eksternal ditingkatkan dengan mendeskripsikan konteks penelitian secara rinci agar dapat direplikasi di lingkungan serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media cerita rakyat "Si Pahit Lidah" dan permainan tradisional engklek terhadap pemahaman konsep

matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Musi. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan untuk melihat gambaran umum kemampuan awal dan akhir siswa, sementara analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis secara statistik.

Tabel 1 berikut menyajikan hasil rata-rata pretest dan posttest dari kedua kelompok:

Tabel 1. Rata-rata Skor Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen (n=13)	58,4	84,6
Kontrol (n=12)	58,8	71,2

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata skor pretest kedua kelompok relatif seimbang, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami konsep matematika sebelum perlakuan adalah setara. Namun, setelah perlakuan, terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil Uji Statistik Inferensial

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematika antara kedua kelompok, dilakukan uji-t dua pihak (independen). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,003$, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji-t Dua Pihak

Kelompok	Mean Posttest	Std. Deviasi	N	p-value
Eksperimen	84,6	5,24	13	0,003
Kontrol	71,2	6,18	12	

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita rakyat dan permainan tradisional memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget (1970) yang menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Cerita rakyat “Si Pahit Lidah” memberikan kerangka naratif yang memfasilitasi visualisasi konsep-konsep matematika seperti luas dan keliling bangun datar. Dalam cerita tersebut, siswa diajak untuk membayangkan alur perjalanan tokoh utama yang berkaitan dengan pengukuran jarak, bentuk bangunan, dan ruang spasial. Hal ini sejalan dengan pendekatan kontekstual yang diusung dalam Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), yang mengintegrasikan masalah nyata dan budaya lokal ke dalam pembelajaran.

Permainan tradisional engklek, di sisi lain, memberikan pengalaman belajar yang bersifat kinestetik. Siswa tidak hanya mengandalkan hafalan rumus, tetapi juga secara langsung terlibat dalam aktivitas fisik yang menuntut pemahaman terhadap angka, pola ganjil-genap, serta koordinat dalam bidang datar. Aktivitas ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Penelitian oleh Suardipa (2022) juga mendukung temuan ini. Ia menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual karena relevansi kontekstualnya yang tinggi. Dengan menggunakan elemen budaya yang dikenal siswa, seperti cerita rakyat dan permainan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar

yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Perbandingan dengan Studi Terdahulu

Penelitian ini konsisten dengan studi yang dilakukan oleh Hidayati et al. (2023), yang menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Studi serupa oleh Wahyuni dan Arifin (2021) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan penalaran siswa.

Lebih lanjut, penelitian oleh Ningsih (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan afektif siswa secara simultan. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan multimodal yang melibatkan unsur cerita dan gerakan fisik memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran.

Analisis Dampak Kontekstual dan Sosio-Kultural

Pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya dilihat dari efektivitas akademik, tetapi juga dari sisi pelestarian budaya dan pembangunan karakter siswa. Dengan mengangkat cerita rakyat seperti “Si Pahit Lidah” dan permainan engklek ke dalam ruang kelas, pendidikan menjadi sarana yang efektif untuk mentransmisikan nilai-nilai lokal seperti kejujuran, kerja sama, dan semangat juang. Hal ini mendukung pandangan Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan sebagai upaya memanusiaikan manusia secara utuh dalam konteks kebudayaan.

Dalam konteks globalisasi saat ini, penting bagi pendidikan dasar untuk tetap menjaga akar budayanya. Pendekatan pembelajaran yang bersifat lokal-kontekstual ini menjadi strategi resistensi terhadap homogenisasi

budaya global yang mengancam eksistensi kearifan lokal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media cerita rakyat “Si Pahit Lidah” dan permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri 1 Musi. Temuan ini menegaskan efektivitas pendekatan berbasis kearifan lokal dalam merangsang keterlibatan aktif siswa serta mempermudah pemaknaan konsep-konsep matematis, khususnya dalam materi luas dan keliling bangun datar. Strategi ini terbukti mampu menjembatani antara dunia abstrak matematika dengan pengalaman nyata dan naratif yang dekat dengan kehidupan siswa.

Lebih jauh, pendekatan kontekstual ini tidak hanya mendorong prestasi akademik tetapi juga menumbuhkan kesadaran budaya dan penghargaan terhadap warisan lokal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersumber dari cerita rakyat dan permainan tradisional patut dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang holistik dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Musi, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Creswell, J. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Ghozali, I. (2020). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gravemeijer, K. (1994). *Developing realistic mathematics education*. Utrecht: Freudenthal Institute.

Hidayati, R., Sutarto, A. R., & Winarsih, T. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis budaya lokal terhadap pemahaman konsep matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 22–35.

Kemendikbudristek. (2023). *Hasil asesmen nasional berbasis komputer (ANBK) tahun 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ningsih, E. D. (2020). Permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kontekstual. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(4), 45–56.

Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. New York: Viking Press.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suardipa, I. P. (2021). *Model pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal di sekolah dasar*. Singaraja: STAHN Mpu Kuturan Singaraja.

Suardipa, I. P. (2022). Kontekstualisasi nilai-nilai budaya lokal dalam media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Humaniora*.

Suardipa, I. P. (2022). *Model pembelajaran matematika berbasis cerita rakyat*. Singaraja: STAHN Mpu Kuturan Singaraja.

Wahyuni, D., & Arifin, Z. (2021). Cerita rakyat sebagai media dalam pembelajaran matematika SD. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 9(2), 89–102.