
**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA: SYSTEMATIC
LITERATURE REVIEW**

I Wayan Nararya Pramana¹, I Putu Pasek Suryawan²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha

Email: wayanarya601@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran yang dirancang bermuatan kearifan lokal dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika siswa sekaligus mampu menyediakan pendidikan karakter yang dibutuhkan oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji media berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan untuk menganalisis 15 artikel yang diterbitkan antara tahun 2022 sampai 2025. Artikel-artikel tersebut diperoleh dari berbagai database seperti *Google Scholar*, *Research Gate*, *SINTA*, *DOAJ*, *Scopus*, and *Web of Science*. Artikel yang dipilih secara kualitatif dianalisis untuk mengetahui bagaimana media berbasis kearifan lokal diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk media baik digital interaktif, visual-audio, media cetak, perangkat pembelajaran, maupun pemanfaatan artefak budaya menunjukkan bahwa integrasi konteks budaya lokal mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan pengalaman siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal secara konsisten memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, Minat Belajar Matematika.

Abstract: Learning media designed to teach local wisdom can be a solution to improve students' mathematics learning outcomes and interest while providing the educational character they need. This study aims to investigate the role of local wisdom-based media in enhancing students' interest in learning mathematics. A *Systematic Literature Review* (SLR) was used to analyze 15 articles published between 2022 and 2025. These articles were obtained from various databases, including *Google Scholar*, *ResearchGate*, *SINTA*, *DOAJ*, *Scopus*, and *Web of Science*. The selected articles were qualitatively analyzed to determine how local wisdom-based media are involved in learning to increase students' interest in learning. The results showed that media forms, including interactive digital, visual-audio, print media, learning tools, and the use of cultural artifacts, demonstrated that the integration of local cultural contexts can make mathematics learning more contextual, meaningful, and closer to students' experiences. Therefore, it can be concluded that local wisdom-based mathematics learning media consistently have a positive impact on students' interest in learning mathematics.

Keywords: Learning Media, Local Wisdom, Interest In Learning Mathematics.

PENDAHULUAN

Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peran strategis dalam menunjang proses belajar mengajar agar berlangsung lebih efektif dan efisien, sekaligus memperkuat kualitas interaksi antara guru dan siswa (Manongga, 2021). Lebih lanjut, pemanfaatan teknologi memungkinkan terwujudnya sistem pembelajaran yang mendorong kemandirian belajar serta mampu beradaptasi dengan dinamika dan tuntutan perkembangan zaman (Tae & Ngongo, 2022). Oleh karena itu, tanpa integrasi teknologi yang memadai, upaya menghadirkan inovasi pendidikan akan mengalami hambatan, mengingat teknologi telah menjadi landasan utama dalam transformasi sistem pembelajaran modern (Aulia, 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa dan mendukung terciptanya proses belajar yang efektif (Sulindawati et al., 2021). Keberadaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar (Carpenter & Dale dalam Magdalena et al., 2021). Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, penyampaian materi di kelas menjadi lebih variatif sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk menghindari suasana belajar yang monoton dan membosankan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Satyawan et al., 2023).

Pada tahun 2022, capaian Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada aspek literasi numerik masih tergolong rendah dengan perolehan skor 366 poin, jauh di bawah rata-rata negara *OECD* yang mencapai 472 poin. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia berusia 15 tahun belum memiliki kompetensi dasar matematika, di mana lebih dari 82% siswa belum mampu mencapai tingkat tersebut dan hanya sekitar 18% yang telah memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang bersifat kompleks (Rusnaleli et al., 2025). Rendahnya capaian literasi numerasi ini tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa (Satyawan et al., 2022). Minat belajar yang tinggi mendorong keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar siswa (Heryanda et al., 2019).

Selain pengembangan aspek kognitif, pendidikan karakter memiliki peran yang sangat

penting dalam proses pembelajaran karena berfokus pada penanaman nilai-nilai perilaku positif yang membantu siswa berkembang menjadi pribadi yang berkarakter serta berkontribusi dalam membentuk generasi penerus bangsa (Rasyid et al., 2024). Salah satu upaya strategis dalam membentuk karakter yang kuat adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal berfungsi sebagai landasan nilai untuk memperkuat pendidikan karakter agar siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa kehilangan jati diri, nilai budaya, dan sikap berbudi pekerti luhur (Suryawan et al., 2022). Secara konseptual, kearifan lokal dipahami sebagai seperangkat nilai, pengetahuan, dan praktik budaya yang lahir dari pengalaman hidup masyarakat setempat dan diwariskan secara turun-temurun, yang menjadi pedoman dalam bersikap, berpikir, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Suardana et al., 2025).

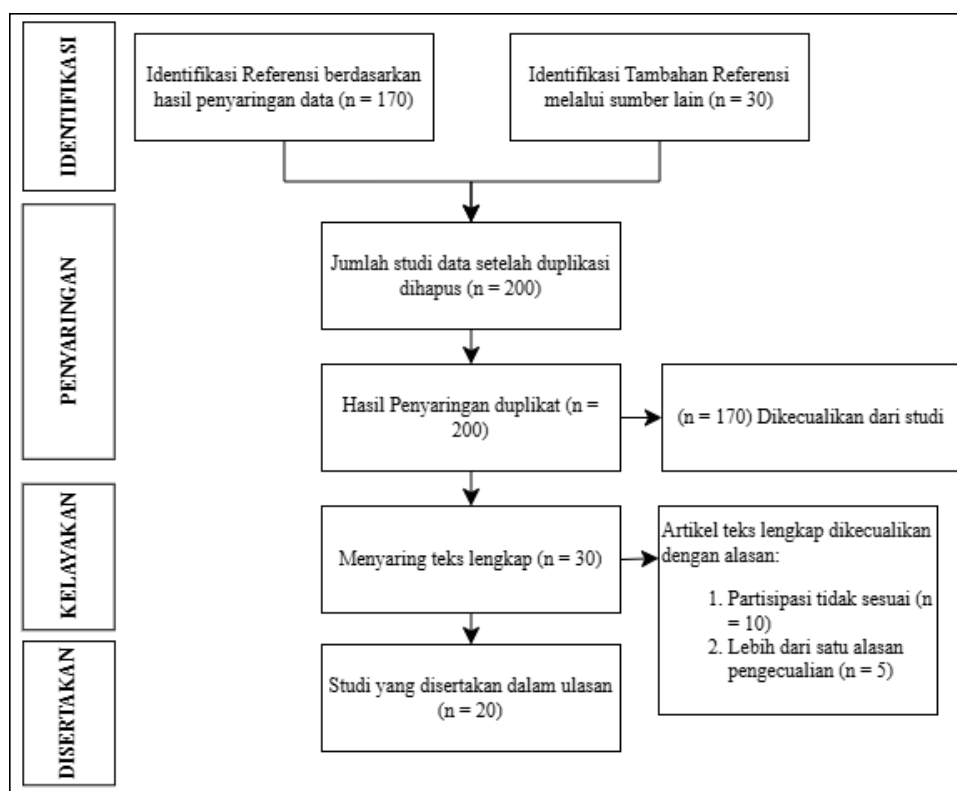
Berdasarkan berbagai inovasi yang telah dikembangkan, penelitian ini dilakukan untuk menelaah lebih lanjut keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan peningkatan minat belajar matematika siswa. Permasalahan utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil kajian systematic literature review (SLR) terkait media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam hubungannya dengan minat belajar matematika siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui pendekatan SLR, sekaligus mengidentifikasi bentuk integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode SLR. Metode SLR merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan menghimpun, menelaah, dan menganalisis berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian tertentu (Setiawan et al., 2021). Penggunaan metode SLR bertujuan untuk menyajikan himpunan kajian yang selengkap mungkin terhadap seluruh penelitian atau studi yang telah dipublikasikan dan berkaitan dengan bidang yang diteliti.

Objek kajian dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta minat belajar matematika siswa. Pada tahap awal, diperoleh sebanyak 200 artikel dari hasil penelusuran yang kemudian diekspor dan disimpan untuk pengecekan kemungkinan adanya data ganda. Selanjutnya, proses penyaringan dilakukan menggunakan aplikasi Mendeley untuk memperoleh hasil pemasukan awal artikel. Pada tahap ini tidak ditemukan artikel duplikat yang harus dikeluarkan. Artikel yang lolos kemudian diidentifikasi lebih lanjut dengan mengunduh

dan menelaah naskah lengkap (full text). Dari proses tersebut diperoleh 30 artikel full text yang ditelaah secara menyeluruh, dan setelah dilakukan seleksi akhir, sebanyak 15 artikel dinyatakan memenuhi kriteria dan digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Proses Penyeleksian Artikel

Desain penelitian ini dilakukan dengan cara merangkum, menelaah, dan menganalisis sejumlah penelitian yang mengangkat tema penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam kaitannya dengan minat belajar matematika siswa melalui penelusuran berbagai sumber pustaka. Artikel jurnal dikumpulkan dari beberapa basis data, yaitu *Google Scholar*, *ResearchGate*, *SINTA*, *DOAJ*, *Scopus*, dan *Web of Science*. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi media berbasis kearifan lokal dan minat belajar matematika. Artikel yang dihimpun merupakan publikasi pada rentang tahun 2022 hingga 2025. Hasil penelusuran menghasilkan 15 artikel yang relevan dengan pembahasan penggunaan media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang selanjutnya dianalisis guna mengkaji peran media tersebut dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Penelitian**

Bagian hasil merupakan bagian inti dalam artikel ilmiah yang menyajikan temuan penelitian secara langsung tanpa disertai uraian proses analisis data. Berdasarkan hasil penelusuran literatur, peneliti menemukan artikel-artikel yang dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi SINTA. Tabel 1 menyajikan informasi mengenai artikel-artikel tersebut yang meliputi nama penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, serta metode penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Identitas Artikel yang Direview

No	Nama Penulis	Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ayuni et al.	2023	Mengembangkan media komik digital matematika berbasis kearifan lokal jejaitan	Penelitian Pengembangan	Hasil penelitian yaitu media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan yang bersifat valid
2	Dwianjani et al	2022	Mendeskripsikan karakteristik dan kualitas media pembelajaran berbasis Android berorientasi etnomatematika	Penelitian Pengembangan	Media yang dikembangkan berkualitas valid, praktis, dan efektif.
3	Latifah et al., 2023	2023	mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran PPT berbasis kearifan lokal Temanggung terhadap hasil belajar matematika siswa	Penelitian Kuantitatif	Hasil post test kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 14%, dengan nilai pre test memperoleh rata-rata 69 setelah perlakuan dan nilai rata-rata post test yang diperoleh adalah 83.
4	Kustriani et al	2023	Mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari media video	Penelitian Kuantitatif	peningkatan kemampuan literasi matematis berdasarkan data uji

No	Nama Penulis	Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			pembelajaran berbasis kearifan lokal		N-Gain diperoleh nilai gain sebesar 0,7. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan literasi matematika tergolong tinggi.
5	Ningsih et al	2024	Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk media digital yang valid, praktis, dan efektif.	Penelitian Pengembangan	Media digital berbasis kearifan lokal untuk mengenali kemampuan matematika dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
6	Faridha et al	2025	untuk menentukan penggunaan media video berdasarkan kearifan lokal dalam bidang matematika.	Penelitian Kuantitatif	Penggunaan media video berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
7	(Fauza et al., n.d.)	2023	Menganalisis kebutuhan siswa sekolah menengah terkait pengembangan pembelajaran kartun yang mengedepankan pembentukan karakter	Penelitian Kualitatif	Perlu untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran yang memadukan kearifan lokal Medan untuk memenuhi kebutuhan siswa sekolah menengah dan merencanakan pengembangan karakter

No	Nama Penulis	Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
8	Setiyono et al	2023	Mengetahui valid, praktis, dan efektif untuk sebagai media pembelajaran	Penelitian Pengembangan	Media yang dikembangkan dinilai cukup efektif, valid dengan kriteria baik, serta 97,7% responden menilai media Sangat Baik.
9	Rosila & Mahmudah	2025	Mengintegrasikan konsep geometri dan etnomatematika melalui pemanfaatan ketupat sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal	Penelitian Kualitatif	pemanfaatan ketupat sebagai media kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep geometri serta memperkuat integrasi nilai budaya dalam pembelajaran matematika.
10	Alvionita et al.,	2025	Mengkaji pengaruh media pembelajaran <i>Scratch</i> berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut	Penelitian Kuantitatif	media <i>Scratch</i> berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sudut lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional
11	Rohmah et al	2023	Untuk mengetahui kelayakan serta reaksi peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan	Penelitian Pengembangan	LKPD matematika berbasis kebijakan daerah ini tidak perlu direvisi lagi karena LKPD ini layak digunakan
12	Sembrin et al	2022	Mengembangkan media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis	Penelitian Pengembangan	Media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis kearifan lokal pada materi himpunan

No	Nama Penulis	Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			kearifan lokal pada materi himpunan		berkategori baik serta media pembelajaran yang dikembangkan praktis dan layak untuk digunakan.
13	Paramitha	2024	Menganalisis potensi upakara banten Hindu Bali sebagai media pembelajaran matematika berbasis kearifan loka	Penelitian Kualitatif	Media pembelajaran berbasis kearifan lokal tersebut dapat diintegrasikan ke dalam materi bangun datar, bangun ruang, dan bilangan.
14	Ismah et al.,	2024	Mengetahui pengembangan modul ajar matematika berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemecahan masalah siswa	Penelitian Pengembangan	Modul matematika berbasis kearifan lokal dapat dikategorikan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemecahan masalah siswa.
15	(Yuwana et al	2023	Mengetahui pengembangan media pembelajaran Pocket Book berbasis kearifan lokal yang valid, efektif, dan praktis	Penelitian Pengembangan	penggunaan media pembelajaran Pocket Book berbasis kearifan lokal efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa tema atau judul penelitian yang dianalisis secara umum berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta minat belajar siswa. Artikel-artikel yang direview merupakan publikasi pada rentang tahun 2022 hingga 2025.

Dari total 15 artikel tersebut, terdapat 8 penelitian dengan metode pengembangan, 4 penelitian kuantitatif, dan 3 penelitian kualitatif. Selanjutnya, kelima belas artikel tersebut mengkaji temuan-temuan yang membahas keterkaitan antara media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan minat belajar matematika siswa.

Untuk artikel oleh Ayuni et al. (2023), media komik digital matematika berbasis kearifan lokal jejaitan mampu mengkonkretkan konsep abstrak serta menyajikan pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat belajar matematika siswa. Untuk artikel oleh Dwianjani et al. (2022), media pembelajaran matematika berbasis Android berorientasi etnomatematika budaya Bali menyajikan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa yang terlihat berdampak positif terhadap keterlibatan dan ketertarikan belajar. Untuk artikel oleh Latifah et al. (2023), media PPT berbasis kearifan lokal Temanggung menciptakan suasana belajar matematika yang menyenangkan dan kontekstual sehingga mendorong keaktifan siswa. Untuk artikel oleh Kustriani et al. (2023), video pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal disajikan secara praktis dan mudah dipahami sehingga meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa. Dan untuk artikel oleh Ningsih et al. (2024), media digital berbasis kearifan lokal bagi anak usia dini menyajikan pembelajaran matematika awal yang menarik dan sesuai karakteristik perkembangan anak, yang berimplikasi positif terhadap minat belajar matematika sejak usia dini.

Untuk artikel oleh Faridha et al. (2025), media video pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menarik sehingga meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa sekolah dasar. Untuk artikel oleh Fauza et al. (2023), media komik bermuatan kearifan lokal Medan dengan visual, cerita, dan nilai budaya yang dekat dengan kehidupan siswa mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan ketertarikan belajar matematika. Untuk artikel oleh Setiyono et al. (2023), media pembelajaran matematika berbasis mobile yang terintegrasi kearifan lokal Jawa memanfaatkan teknologi secara bermakna dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga meningkatkan minat belajar. Untuk artikel oleh Rosila & Mahmudah (2025), pemanfaatan ketupat sebagai media etnomatematika mengaitkan konsep geometri dengan konteks budaya yang relevan sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Dan untuk artikel oleh Alvionita et al. (2025), media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal menyajikan materi sudut secara interaktif dan kontekstual sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, relevan, dan berimplikasi positif terhadap minat belajar matematika siswa.

Untuk artikel oleh Rohmah et al. (2023), pengembangan LKPD matematika berbasis kearifan lokal menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan melalui kegiatan praktikum serta tugas bermakna sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Untuk artikel oleh Sembring et al. (2022), media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal pada materi himpunan menyajikan pembelajaran interaktif dan relevan yang memadukan teknologi dan budaya lokal sehingga mendorong keterlibatan serta minat belajar matematika siswa. Untuk artikel oleh Paramitha (2024), pemanfaatan upakara banten Hindu Bali sebagai media etnomatematika mengintegrasikan konsep bangun datar, bangun ruang, dan bilangan secara kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Untuk artikel oleh Ismah et al. (2024), modul ajar matematika berbasis kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar menyajikan pembelajaran yang relevan dengan lingkungan dan budaya lokal sehingga meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa. Dan untuk artikel oleh Yuwana et al. (2023), media Pocket Book matematika berbasis kearifan lokal menyajikan pembelajaran yang praktis, inovatif, dan kontekstual sehingga membantu pemahaman konsep dan berimplikasi positif terhadap minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian hasil temuan di atas, dapat dibuat rangkuman topik bahasan dari masing-masing artikel meliputi: (1) Media digital interaktif berbasis kearifan lokal yang kontekstual dan menarik; (2) Media visual-audio berbasis kearifan lokal yang kontekstual; (3) Media cetak dan perangkat pembelajaran kontekstual non-digital yang praktis dan bermakna; (4) Etnomatematika berbasis praktik dan artefak budaya sebagai objek langsung pembelajaran matematika dan (5) Analisis kebutuhan dan pengembangan media kearifan lokal yang berorientasi pada kebutuhan siswa.

Tabel 2. Rangkuman Topik Artikel

No	Topik Bahasan	Artikel yang Terkait
1.	Media digital interaktif berbasis kearifan lokal yang kontekstual dan menarik	Ayuni et al (2023), Dwianjani et al (2022), Setiyono et al (2023), Alvionite et al (2025), Sembiring et al (2022)
2.	Media visual-audio berbasis kearifan lokal yang kontekstual	Latifah et al (2023), Kustriani et al (2023), Faridha et al (2025)
3	Media cetak dan perangkat pembelajaran kontekstual non-digital yang praktis dan bermakna	Rohmah et al (2023), Ismah et al (2024), Yuwana et al (2023)

No	Topik Bahasan	Artikel yang Terkait
4.	Etnomatematika berbasis praktik dan artefak budaya sebagai objek langsung pembelajaran matematika	Rosila & Mahmudah (2025), Paramitha (2024)
5.	Analisis kebutuhan dan pengembangan media kearifan lokal yang berorientasi pada kebutuhan siswa.	Fauza et al (2023), Ningsih et al (2024)

Topik-topik yang telah diklasifikasikan dalam kajian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal dapat dipahami melalui beberapa pendekatan utama, yaitu media digital interaktif, media visual-audio, media cetak dan perangkat pembelajaran, etnomatematika berbasis artefak budaya, serta analisis kebutuhan siswa. Setiap topik merepresentasikan upaya mengaitkan konsep matematika dengan konteks budaya dan kehidupan sehari-hari siswa melalui beragam bentuk media, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi. Integrasi kearifan lokal dalam berbagai media tersebut berfungsi sebagai konteks pembelajaran yang bermakna, memungkinkan siswa memahami matematika secara lebih konkret, relevan, dan menarik. Dengan demikian, pengelompokan topik ini menegaskan bahwa variasi jenis media dan pendekatan berbasis budaya memiliki peran strategis dalam meningkatkan ketertarikan dan minat belajar matematika siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Simpulan yang dapat ditarik dari pembahasan ini adalah hasil penelusuran 15 artikel yang relevan berhubungan dengan topik media berbasis kearifan lokal dan minat belajar siswa adalah bahwa media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal secara konsisten memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Beragam bentuk media baik digital interaktif, visual-audio, media cetak, perangkat pembelajaran, maupun pemanfaatan artefak budaya menunjukkan bahwa integrasi konteks budaya lokal mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan pengalaman siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mengkonkretkan konsep matematika yang bersifat abstrak. Dengan demikian, kearifan lokal terbukti memiliki potensi strategis sebagai landasan pengembangan media pembelajaran matematika yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar

siswa.

Saran

Berdasarkan temuan dalam kajian ini, saran yang dapat diberikan adalah guru dan pengembang pembelajaran diharapkan lebih aktif mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam media pembelajaran matematika, baik berbasis digital maupun non-digital, agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, F., Asrafiani Arafah, A., Hidayat, T., Alif Tunru, A., & Widya Gama Mahakam Samarinda, U. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Scratch berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Matematika MateriI Sudut Siswa Kelas V SDN 004 Sambutan*.
- Aulia, T. D. (2023). *Pentingnya Teknologi dalam Inovasi Pendidikan*. https://www.researchgate.net/publication/398070151_PENTINGNYA_TEKNOLOGI_DALAM_INOVASI_PENDIDIKAN
- Ayuni, N. M. S., I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Dwianjani, N. K. V, Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi BRSD Berorientasi Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2).
- Faridha, A. E., Fitriana, E. H., Nurul Haliza, S., & FKIP Universitas Megarezky, P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 10).
- Fauza, M. R., Inganah, S., Sugianto, R., & Darmayanti, R. (n.d.). *Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan*. Retrieved <http://www.journal.com/index.php/dpjpm>
- Heryanda, K. K., Mayasari, N. M. D. A., & Putra, K. E. S. (2019). *The Improvement of Students' Interest in Business in Economics Faculty, Ganesha Education University, Through Motivation and Knowledge of Entrepreneurship*.
- Ismah, Z., Astuti, E. P., & Yuzianah, D. (2024). Pengembangan Modul Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *APOTEMA: Jurnal*

-
- Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 2407–8840.
- Kustriani, W., Mawarsari, V. D., & Suprayitno, I. J. (2023). IMPLEMENTASI VIDEO PEMBELAJARAN MATERI POLA BILANGAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA. *JIPMat*, 8(2), 132–142. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i2.15449>
- Latifah, L. N., Ibda, H., & Al-Hakim, M. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Bahan Tayang Berbasis Kearifan Lokal Temanggung Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edutraind : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.181>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manongga, A. (2021). *Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*.
- Ningsih, A. W., Dewi, K., Handayani, T., & Oktamarina, L. (2024). Pengembangan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Sekayu ARTICLE INFO ABSTRACT. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2665–2674. <https://jurnaledukasia.org>
- Paramitha, I. P. G. E. (2024). *Potensi Upakara Banten Hindu Bali Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal*.
- Rasyid, R., Fajri, Muh. N., Wihda, K., Ihwan, Muh. Z. M., & Agus, Muh. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Rohmah, atur, Zakariah, Z., & Ratih Sulistiani, I. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Kearifan Lokal*. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Rosila, I., & Mahmudah, U. (2025). Integrasi Konsep Geometri dan Etnomatematika : Pemanfaatan Ketupat Sebagai Media Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL RISET RUMPUN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM*, 4(2), 14–25. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v4i2.5874>
- Rusnaleli, K. H., Risnawati, R., Nurdeti, N., & Juita, L. (2025). *Systematic Literature Review: AKM Literasi Numerasi dan Perannya dalam Meningkatkan Skor PISA Indonesia*.
-

-
- Satyawan, I. M., Kardiawan, I. K. H., & Wijaya, I. N. W. E. (2022). Correlation of Undiksha E-Learning Usage with Learning Interest in FOK Undiksha Students. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ICoPESH 2022)* (pp. 53–60). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-79-4_8
- Satyawan, I. M., Lasmawan, I. W., Artanayasa, I. W., Swadesi, I. K. I., & Yoda, I. K. (2023). The development of interactive multimedia in e-learning Undiksha to improve soccer learning outcomes in FOK Undiksha. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3468–3477. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12398>
- Sembring, T. Y., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Boang Manalu, J. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI HIMPUNAN*. 6(2).
- Setiawan, M., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. (2021). Tinjauan Pustaka Systematik: Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 239–256. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.870>
- Setiyono, H., Buchori, A., & Wardani, T. I. (2023). Pengembangan Mobile Edukasi Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jawa Sebagai Media Pembelajaran Matematika Anak Sekolah Dasar. In *JIPETIK : Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer* (Vol. 4, Number 1).
- Suardana, D. N., Suastika, N., & Ardana, I. M. (2025). Media Web Google Sites Berorientasi Flipped Classroom Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 422–433. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i3.95310>
- Sulindawati, N. L. G. E., Wayan Lasmawan, I., Nyoman Natajaya, I., & Adi Yuniarta, G. (2021, September 4). An Analysis of Material Need and Development Digital Media in Learning Budgeting Accounting Study Program Undiksha. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516948>
- Suryawan, I. P. P., Sutajaya, I. M., & Suja, I. W. (2022). *Tri Hita Karana sebagai Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pendidikan Karakter*. 5, 50–65. <https://doi.org/10.23887/jpmi.v5i2.55555>
- Tae, M., & Ngongo, A. A. (2022). *Pentingnya Teknologi Pendidikan di Era Merdeka Belajar*.
- Yuwana, C. A. R., Ariyanto, L., & Harun, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa
-

SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1)