

Pengembangan *Ethno-Virtual Card* Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dan Rasa Ingin Tahu

Noor Azif Amalia^{1*}, Savitri Wanabuliandari², Ratri Rahayu³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muria Kudus
Jalan Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kab. Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
^{1*}azif.amalia@gmail.com; ²savitri.wanabuliandari@umk.ac.id, ³ratri.rahayu@umk.ac.id

Artikel diterima: 16-08-2021, direvisi: 28-05-2022, diterbitkan: 31-05-2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah ingin menghasilkan media pembelajaran ethno-virtual card berbasis pemecahan masalah dan rasa ingin tahu yang mencapai kriteria valid, dan praktis. Metode penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yakni: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementation. Subjek pada penelitian ini adalah 9 siswa Kelas VII G SMP N 1 Jekulo. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara studi pendahuluan, lembar wawancara analisis kebutuhan, lembar wawancara uji skala terbatas, lembar angket studi pendahuluan, lembar angket analisis kebutuhan, lembar validitas, dan lembar kepraktisan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ethno-virtual card berbasis pemecahan masalah dan rasa ingin tahu memiliki kriteria valid. Tingkat kepraktisan ethno-virtual card berbasis pemecahan masalah dan rasa ingin tahu memiliki kriteria praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ethno-virtual card berbasis pemecahan masalah dan rasa ingin tahu yang dikembangkan dapat digunakan karena memenuhi kriteria kevalidan, yakni valid dan memenuhi kriteria kepraktisan, yakni praktis.

Kata Kunci: ethnomathematics-virtual card; pemecahan masalah; rasa ingin tahu.

Development of Ethno-Virtual Card to Improve Student's Mathematics Problem Solving and Curiosity

Abstract

The purpose of this research is to produce an ethno-virtual card learning media based on problem solving and curiosity that reaches valid and practical criteria. This research method is developed using the ADDIE development model which has 5 stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this study only reached the implementation stage. The subjects in this study were 9 students of Class VII G SMP N 1 Jekulo. Data collection techniques include interviews and questionnaires. The research instruments include preliminary study interview sheets, needs analysis interview sheets, limited scale test interview sheets, preliminary study questionnaire sheets, needs analysis questionnaire sheets, validity sheets, and practicality sheets. Based on the results of the study, the results of the ethno-virtual card validation based on problem solving and curiosity have valid criteria. The level of practicality of ethno-virtual cards based on problem solving and curiosity has practical criteria. Thus, it can be concluded that the problem-solving and curiosity-based ethno-virtual card that was developed can be used because it meets the validity criteria, namely valid and meets the practicality criteria, namely practical.

Keyword: ethnomathematics-virtual card; problem-solving; curiosity.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam proses pembelajaran agar individu dapat berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang memiliki tanggung jawab, kreativitas, ilmu, sehat dan berakhlak mulia (Inanna, 2018). Ramdan,dkk (2018) menjelaskan bahwa dengan belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan setiap individu yakni kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, kritis, dan sistematis. Sejalan dengan NCTM (Nikmah, dkk, 2020) terdapat lima kemampuan utama dalam pembelajaran matematika yaitu pemecahan masalah, komunikasi matematis, penalaran matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Namun, kondisi dilapangan pemecahan masalah matematik masih rendah (Nadhifah & Afriansyah, 2016). Menurut hasil survey PISA dan TIMSS, hasil terbaru PISA 2018, Indonesia memperoleh skor 379 yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan pada hasil pisa (OECD, 2019). Hasil TIMSS juga tidak berbeda jauh dengan hasil PISA. Pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 44 dari 49 negara dengan skor rata-rata 39 (Nizam, 2016).

Selain kemampuan pemecahan masalah, aspek sikap merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran. Salah satu karakter yang penting dalam matematika adalah rasa ingin tahu. Zetriuslita, dkk (2018) menyatakan rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap ilmiah. Menurut Kemendiknas (2010) rasa ingin tahu

merupakan sikap maupun tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu hal yang ingin dipelajarinya, diingat, dan didengar.

Proses pembelajaran akan maksimal jika guru dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan memunculkan rasa ingin tahu siswa. Karena dengan adanya rasa ingin tahu akan membuat siswa merasa penasaran, antusias dan terdorong mencari tahu jawaban yang belum diketahui. Berdasarkan penelitian Yantoro dan Syari (2017) bahwa dengan menggunakan langkah-langkah metode pemecahan masalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Namun, berdasarkan hasil wawancara guru matematika kelas VII SMP N 1 Jekulo Kudus kemampuan pemecahan masalah siswa sangat rendah, hal tersebut salah satunya disebabkan oleh kurangnya kemampuan dasar siswa seperti menghitung ketika berada di sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan hasil observasi siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan selama ini pembelajaran jarang menggunakan media sehingga tidak adanya interaksi dan aktivitas yang berpusat pada siswa. Hal tersebut juga mempengaruhi rasa ingin tahu siswa karena siswa tidak antusias ketika proses pembelajaran dan siswa takut bertanya pada guru.

Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut maka diperlukan solusi untuk mengatasinya. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa maka proses pembelajaran perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan

alat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga belajar lebih menyenangkan, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, dan menumbuhkan minat siswa serta aktif dalam proses pembelajaran (Karimah, dkk, 2017).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu proses pembelajaran lebih baik salah satunya dengan memberikan soal berbasis soal cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari maupun budaya sekitar. Sejalan dengan pendapat Khayroiyah dan Ramadhani (2018) kemampuan pemecahan masalah rendah disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang berbasis soal cerita. Pembelajaran dengan mengaitkan materi dan budaya mampu memberikan kebermaknaan pada pembelajaran matematika karena dihubungkan dengan pengalaman siswa, kehidupan sosial yang menyentuh ranah seni dan budaya sekitar (Richardo, 2016). Belajar dengan budaya dapat menjadi konteks sebagai titik awal dalam proses pembelajaran matematika (Maryati & Prahmana, 2018). Selain itu, belajar dengan mengaitkan budaya dapat meningkatkan antusias dan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya sekitar dan apa kaitannya dengan matematika.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu. Media kartu merupakan media yang mudah dibuat dan ditiru serta dapat diterapkan dimana saja (Miftahuddin, 2019). Menurut Widyaningrum, dkk. (2016) media kartu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media kartu yang diberi nama *ethno-virtual card* dimana konten media pada media kartu berisikan bacaan mengenai sejarah, kearifan, dan keunggulan kota Kudus, Jepara, dan Semarang yang dikaitkan dengan materi segiempat dan segitiga serta soal yang diberikan berbasis pemecahan masalah yang juga dikaitkan dengan jenis budaya tersebut.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. Adapun produk yang dihasilkan berupa *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa pada materi segi empat dan segitiga yang akan digunakan di Kelas VII SMP N 1 Jekulo.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation*. Berikut ini tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi, yaitu:

1. *Analyze*

Melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah atau kebutuhan. Hasil observasi diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa masih rendah yang disebabkan karena kurangnya penggunaan media sehingga aktivitas yang tidak berpusat pada siswa.

2. *Design*

Membuat rancangan penyusunan instrumen (wawancara, angket, lembar validasi dan lembar kepraktisan),

merencanakan pembuatan media (pemilihan desain, soal, dan isi budaya yang diambil).

3. Development

Setelah semua perencanaan dibuat dan dijadikan satu pada media kartu, selanjutnya melakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi.

4. Implementation

Media yang telah dinyatakan valid dan praktis, diujicobakan kepada siswa dan memberikan angket respon kepada siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Jekulo, ahli, dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan pemecahan masalah, lembar wawancara dan angket studi pendahuluan, lembar wawancara dan angket analisis kebutuhan, lembar wawancara uji skala terbatas, lembar validitas, dan lembar kepraktisan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi proses pengembangan, validitas, dan kepraktisan. Adapun kriteria kevalidan diadaptasi dari Wanabuliandari, dkk. (2018) dan kriteria kepraktisan diadaptasi dari Wanabuliandari dan Ulya (2018) dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 di bawah ini.

Tabel 1.

Kriteria Kevalidan Produk	
Validitas (X)	Interpretasi
$1,00 < X \leq 1,75$	Tidak Valid
$1,75 < X \leq 2,50$	Kurang Valid
$2,50 < X \leq 3,25$	Valid
$3,25 < X \leq 4,00$	Sangat Valid

Tabel 2.

Kriteria Kepraktisan Produk	
Kepraktisan (Y)	Interpretasi
$1,00 < X \leq 1,99$	Tidak Praktis
$1,99 < X \leq 2,99$	Kurang Praktis
$2,99 < X \leq 3,49$	Praktis
$3,49 < X \leq 4,00$	Sangat Praktis

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah rancangan penelitian dan desain awal dibuat selanjutnya melakukan tahap pengembangan dan implementasi. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli media dan materi. Selanjutnya dilakukan implementasi produk menggunakan uji skala terbatas dengan pemberian angket respon guru dan siswa.

A. Validitas

Pada penelitian ini, validasi media ditelaah oleh 2 validator yang memahami dalam pembuatan media kartu berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu yakni 2 orang dosen pendidikan matematika. Saran yang diberikan oleh validator dijadikan masukan oleh peneliti untuk merevisi media sehingga media valid dan siap untuk diujicobakan ke guru dan siswa kelas VII SMP N 1 Jekulo. Berikut merupakan hasil paparan oleh validasi ahli.

1) Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Himmatul Ulya., M.Pd. Adapun indikator yang digunakan meliputi: relevansi, keakuratan, tampilan/penyajian, kesesuaian penyajian dengan tuntutan pembelajaran yang terdapat pada siswa, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. Penelitian oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3.

Hasil Validasi oleh Ahli Materi	
Indikator	Skor Rata-Rata
Relevansi	3,75
Keakuratan	3,33
Tampilan/Penyajian	3,0
Kesesuaian penyajian dengan tuntutan pembelajaran yang terdapat pada siswa	3,0
Pemecahan masalah	3,0
Rasa ingin tahu	3,0

Rata-Rata	3,18
Kriteria	Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi didapatkan skor rata-rata 3,18. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi yang ada pada *ethno-virtual card* memenuhi kriteria valid dengan beberapa revisi. Setelah revisi dilakukan media dapat digunakan untuk penelitian.

2) Validasi oleh Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Henry Suryo B., M.Pd. Adapun indikator yang digunakan meliputi: tampilan, tata letak, ukuran dan jumlah, bahan, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. Penelitian oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4.
Hasil Validasi oleh Ahli Media

Indikator	Skor Rata-Rata
Tampilan	3,25
Tata letak	3,25
Ukuran dan jumlah	3,25
Bahan	3,3
Pemecahan masalah	3,0
Rasa ingin tahu	3,0
Rata-Rata	3,21
Kriteria	Valid

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh semua indikator pada kriteria Valid dengan skor rata-rata penilaian ahli media sebesar 3,21 dengan beberapa revisi. Setelah revisi dilakukan media dapat digunakan untuk penelitian.

3) Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi dan ahli media maka diperoleh kriteria kevalidan media *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu. Hasil rekapitulasi kevalidan ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validasi Ahli	Skor Rata-Rata	Kriteria
Materi	3,18	Valid
Media	3,21	Valid
Rata-Rata	3,2	Valid

Pada Tabel 5 menampilkan tingkat validitas media *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu yakni memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 3,2.

B. Kepraktisan

Setelah media *ethno-virtual card* divalidasi dan direvisi, selanjutnya media yang dikembangkan diujicobakan ke lapangan dengan uji skala terbatas. Pada kegiatan ini dilakukan wawancara kepada guru dan 9 siswa untuk memperoleh masukan terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya pemberian angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media *ethno-virtual card*. Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah SMP N 1 Jekulo.

Indikator angket yang digunakan pada respon guru meliputi: aspek penggunaan, aspek materi, aspek daya tarik, aspek waktu, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. Sedangkan indikator untuk angket respon siswa meliputi: aspek tampilan, aspek materi, aspek daya tarik, aspek bahasa, aspek waktu, pemecahan masalah dan rasa ingin tahu. Berikut merupakan hasil rekapitulasi respon guru dan siswa yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6.
Rekapitulasi Hasil Respon Guru dan Siswa

	Hasil Rata-Rata	Kategori
Guru	3,6	Sangat Praktis
Siswa	3,2	Praktis
Rata-Rata	3,4	Praktis

Hasil analisis angket respon guru didapatkan hasil 3,6 hal tersebut menunjukkan kriteria produk sangat praktis. Sedangkan hasil analisis angket respon siswa diperoleh hasil 3,0 menunjukkan kriteria produk praktis dengan rata-rata 3,4 menunjukkan kriteria praktis.

C. Pembahasan

Pengembangan media *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa pada materi segiempat dan segitiga pada siswa kelas VII SMP N 1 Jekulo menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi meliputi: *Analyze, Design, Development, Implementation*.

1) Tahap *analyze*

Bertujuan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan yang ada di lapangan sehingga peneliti mengetahui dan dapat memberikan solusinya. Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa rendah serta kurangnya antusias siswa ketika belajar. Proses pembelajaran juga kurang dikaitkan dengan kebutuhan sehari-hari maupun budaya sekitar serta jarang penggunaannya media pembelajaran.

2) Tahap *design*

Bertujuan untuk membuat rancangan awal dari produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. *Ethno-Virtual Card* ini terbagi dari 3 jenis kartu yaitu sejarah, kearifan, dan keunggulan pada kota Kudus, Jepara, Semarang. Pemilihan isi budaya dan kota tersebut berdasarkan hasil wawancara dan analisis

angket yang diisi oleh siswa. Berikut merupakan salah satu contoh rancangan awal desain *ethno-virtual card* dari ketiga jenis kartu, disajikan pada Gambar 1, 2, dan 3.



Gambar 1. Sejarah Kudus.



Gambar 2. Kearifan Semarang.



Gambar 3. Keunggulan Jepara.

Ketiga desain tersebut memiliki warna dan icon yang berbeda untuk membedakan setiap kota antara Kudus, Jepara, dan Semarang. Pada kartu sejarah berisikan beberapa sejarah yang ada pada kota tersebut salah satunya sejarah kota Kudus yakni menara kudus, dimana bentuk

permukaan bangunan menara kodus memiliki beberapa bagian yang dapat dikaitkan dengan materi bangun datar antara lain: persegi panjang dan juga trapesium. Kartu depan terdapat barcode sehingga ketika kita menscan barcode tersebut muncul bacaan mengenai sejarah menara kodus. Sedangkan bagian belakang kartu terdapat gambar dan juga soal yang berbasis kemampuan pemecahan masalah. Kartu kearifan dan keunggulan juga membahas beberapa kearifan maupun keunggulan masing-masing kota yang dikaitkan dengan materi bangun datar.

3) *Development*

Bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli yakni ahli materi dan ahli media. Penelitian pengembangan perlu memperhatikan kualitas produk yakni melalui validitas dan kepraktisan produk tersebut. Dengan mengetahui kualitas produk tersebut maka media yang dihasilkan dapat digunakan pada lingkungan yang lebih luas. Pada penelitian ini menghasilkan media kartu yang dikaitkan dengan budaya sekitar yakni *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu.

Pengaitan media kartu dengan budaya sendiri agar memberikan pembelajaran juga pengetahuan yang lebih kepada siswa yang sejalan dengan pendapat Putri (2017) bahwa etnomatematika merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam menjelaskan realitas hubungan antara budaya di lingkungan dan matematika sebagai ilmu pengetahuan.

Dengan pembelajaran yang memberikan nuansa etnomatematika, serta peningkatan

rasa ingin tahu siswa yang diperhatikan maka dapat memberikan suasana kelas menjadi hidup, karena semakin siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi semakin pula siswa menjadi produktif (Ningrum, dkk, 2019).

Kevalidan media *ethno-virtual card* diperoleh melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media yang menunjukkan kriteria valid dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,18. Sedangkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,21 memiliki kriteria valid sehingga media *ethno-virtual card* layak digunakan.

4) *Implementation*

Bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *ethno-virtual card* yang dikembangkan. Pada tahap implementasi hanya dilakukan uji skala terbatas karena kondisi yang tidak mendukung sebab adanya pandemi covid-19. Untuk mengetahui kepraktisan didapatkan dari hasil angket respon guru sebesar 3.6 dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket respon siswa sebesar 3.2 dengan kriteria praktis. Dari angket respon siswa dan guru didapatkan hasil rata-rata sebesar 3.4 dengan kriteria praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media kartu *ethno-virtual card* valid dan praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian mengenai media kartu juga sesuai dengan penelitian Srintin, dkk. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran berhasil memberikan dampak yang baik bagi proses dan hasil belajar siswa. Salah satu pertimbangan dalam mengembangkan media kartu

sebagai media pembelajaran adalah media kartu merupakan media yang mudah digunakan, serta mudah dalam proses pembuatan. Selain itu media kartu juga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa ketika proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien (Pratita, 2014).

Pada penelitian ini *ethno-virtual card* yang dikembangkan berbasis soal pemecahan masalah dan rasa ingin tahu. Media tersebut berisikan bacaan mengenai sejarah, kearifan, dan keunggulan pada kota Kudus, Jepara, dan Semarang. Bacaan tersebut selain memberikan informasi sejarah juga memberikan informasi mengenai keterkaitannya dengan pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Prabawa dan Zaenuri (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika dengan bernuansa etnomatematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penggunaan soal berbasis kemampuan pemecahan masalah tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan langkah-langkah metode pemecahan masalah tersebut. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Khayroiyah dan Ramadhani (2018) bahwa penggunaan soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Oleh sebab itu, pengembangan media *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu

dapat menjadi media yang layak dan praktis untuk digunakan serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan antusias siswa ketika proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dari soal cerita yang terdapat pada kartu. Hal tersebut juga didukung dengan hasil kajian Suryawan, dkk. (2017) penggunaan kartu masalah yang berisikan variasi soal pemecahan masalah memiliki pengaruh terhadap dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa karena siswa tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Gunawan dan Putra (2019) juga menyatakan belajar menggunakan sortir kartu dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai *ethno-virtual card* dan hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu *ethno-virtual card* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan dapat membantu memunculkan antusias siswa sehingga dapat meningkatkannya rasa ingin tahu siswa.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *ethno-virtual card* berbasis kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu memiliki kriteria valid dan praktis sehingga tergolong baik digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, R. G., & Putra, A. (2019). Pengaruh Strategi Belajar Aktif Sortir

- Kartu Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *Jekpend: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1).
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1)
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Khayroiyah, S., & Ramadhani, R. (2018). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada soal cerita matematika menggunakan model PBL berbasis media realistik. *Jurnal Math Education Nusantara*, 1(2).
- Maryati, M., & Prahmana, R. C. I. (2018). Ethnomathematics: Exploring The Activities Of Designing Kebaya Kartini. *MaPan*, 6(1).
- Miftahuddin, M. (2019). *Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV*. Program Pasca Sarjana. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Salatiga.
- Nadhifah, G., & Afriansyah, E. A. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran problem-based learning dan inquiry. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 33-44.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2)
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2).
- Nizam. (2016). *Ringkasan Hasil – hasil Analisis Asesmen Belajar Dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INAP*. Puspendik.
- OECD. (2019). *Programme For International Student Assessment (PISA) Result From PISA 2018 Volumes I-III*. Paris: OECD Publishing.
- Prabawa, E. A., & Zaenuri. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa pada Model Project Based Learning Bernuansa Etnomatematika. (2017). *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(1).
- Pratita, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 25(2).
- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Ramdan, Z. M., Veralita, L., Rohaeti, E. E., & Purwasih, R. (2018). Analisis Self

- Confidence Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smk Pada Materi Barisan Dan Deret. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Richardo, R. (2016). Peran Ethnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 7(2).
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Suryawan, I. G. P., Suwatra, I. W., Sumantri, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu. *Mimbar PGSD*, 5(2).
- Wanabuliandari, S., Ardianti, S. D., Saptono, S., Alimah, S., & Kurniasih, N. (2018). Edutainment module based on local culture of eastern Pantai Utara, Central Java reviewed from experts. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 242–245.
- Wanabuliandari, S., & Ulya, H. (2018). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Widyaningrum, P., Pujiastuti, E., Wijayanti, K. (2016). Keefektifan Pembelajaran Model Pogil Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Karakter Bangsa Siswa Kelas Viii. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3).
- Yantoro., & Syari, I. P. (2017). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dengan Menggunakan Metode Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-105.
- Zetriuslita, Z., Wahyudin, W., & Dahlan, J. A. (2018). Association Among Mathematical Critical Thinking Skill, Communication, And Curiosity Attitude As The Impact Of Problem-Based Learning And Cognitive Conflict Strategy (Pblccs) In Number Theory Course. *Infinity Journal*, 7(1).

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Noor Azif Amalia.



Lahir di Kudus, 08 April 1999. Mahasiswi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.



Staf Pengajar di Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus. S1 jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang. Melanjutkan studi magister jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang.

Ratri Rahayu, S.Pd., M.Pd.



Staf Pengajar di Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus. S1 jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang. Melanjutkan studi magister jurusan Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang. Saat ini, sedang menempuh studi program doktoral Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Semarang.