

Penerapan Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Dengan Konteks Rumah Limas 100 Tiang Berbantuan Video Animasi Pada Siswa SMP

Tri Yana^{1*}, Somakim²

^{1,2}Universitas Sriwijaya

*triyana349@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa selain karena matematika dianggap pelajaran yang sulit, adalah pemilihan media belajar yang terkesan sangat monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa SMP melalui pembelajaran berbasis etnomatematika dengan konteks rumah limas 100 tiang berbantuan media video animasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar siswa diperoleh 76,80% yang tergolong motivasi tinggi. Sementara itu, berdasarkan hasil angket diperoleh 3 tingkatan motivasi belajar yaitu, motivasi sangat tinggi, motivasi tinggi, motivasi cukup. Untuk persentase motivasi sangat tinggi diperoleh 14% dengan 9 siswa, motivasi tinggi memperoleh 72% dengan 45 siswa, dan motivasi cukup memperoleh 14% dengan 9 siswa.

Kata kunci: Etnomatematika, Video Animasi, Motivasi Belajar, Rumah Limas 100 Tiang.

ABSTRACT

One of the factors causing low student learning motivation, besides mathematics being considered a difficult subject, is the selection of learning media that seems very monotonous and uninteresting. This study aims to describe the learning motivation of junior high school students through ethnomathematics-based learning in the context of a 100-pillar pyramid house assisted by animated video media. This study is a descriptive study with a qualitative method. The results of this study indicate that the average percentage of student learning motivation is 76.80% which is classified as high motivation. Meanwhile, based on the results of the questionnaire, 3 levels of learning motivation were obtained, namely, very high motivation, high motivation, and sufficient motivation. For the percentage of very high motivation, 14% was obtained with 9 students, high motivation obtained 72% with 45 students, and sufficient motivation obtained 14% with 9 students.

Keywords: Ethnomathematics, Animated Videos, Learning Motivation, 100-Pillar Pyramid House.

Pendahuluan

Matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan bahkan dianggap sebagai momok yang harus dihindari oleh sebagian siswa (Audina & Dewi, 2021). Karena matematika menjadi pelajaran yang kurang diminati siswa akibatnya hal ini berimbas pada kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika (Rigusti & Pujiastuti, 2020). Padahal motivasi sendiri adalah bagian terpenting dalam proses pembelajaran, karena menjadi faktor penyebab belajar, selain itu juga memperlancar belajar dan hasil belajar (Supriani et al., 2020).

Menurut (Rigusti & Pujiastuti, 2020) motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat membuat seseorang menjadi tertarik untuk belajar, sehingga membuat seseorang menjadi lebih sering belajar.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

Motivasi cenderung menjadi bantuan atau support dalam menaikkan atau membangkitkan lagi semangat dalam melakukan kegiatan (Riki & Kusno, 2023). Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Oleh karena itu, dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi (Julyanti, 2021).

Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika masih sangat rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang masih kurang aktif saat menyelesaikan tugas, mudah putus asa saat menghadapi kesusahan, rendahnya pemahaman siswa ketika menghadapi materi matematika, dan kurangnya konsentrasi siswa saat belajar matematika (Novianti et al., 2020). Berdasarkan hasil nilai matematika di SMP Negeri 2 Tirtamulya, hasil belajar siswa di sekolah tersebut khususnya pada pelajaran matematika masih rendah. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika, yaitu sebesar 70 (Nugroho & Warmi, 2022). Banyaknya siswa-siswi yang memiliki nilai dibawah KKM tentunya berpengaruh negatif terhadap nilai prestasi belajar siswa itu sendiri.

Rendahnya motivasi belajar bukan hanya semata-mata dikarenakan sulitnya pelajaran matematika tetapi juga dikarenakan pembelajaran matematika yang masih terkesan sangat monoton sehingga diperlukan adanya keterbaruan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya yaitu dengan menentukan media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian (Dewi et al., 2020) dikatakan bahwa salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu media yang dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi adalah video. Video sendiri memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat mendorong kemandirian belajar siswa dan dapat diputar ulang sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, tidak monoton dan akhirnya mampu meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi (Rofi'i et al., 2022).

Etnomatematika memiliki peran penting dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan etnomatematika sendiri dapat membuat proses pengajaran menjadi lebih menarik. Sehingga membuat pelajaran matematika yang sering dianggap sulit menjadi lebih mudah untuk dipahami. Dan suatu pengetahuan dapat menjadi lebih bermakna karena pada pembelajarannya dikaitkan dengan konteks atau permasalahan dalam kehidupan nyata (Andriani & Septiani, 2020). Salah satu contoh penerapan etnomatematika adalah rumah limas 100 tiang, pada rumah limas 100 tiang ditemukan beberapa konsep matematika seperti bangun ruang dan simetri. (Program & Pendidikan, 2022). Dengan rumah limas 100 tiang, siswa tidak hanya konsep matematika tetapi juga nilai-nilai etnomatematika yang ada pada rumah limas 100 tiang, sehingga dapat juga meningkatkan motivasi belajar siswa.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya, berdasarkan penelitian (Program & Pendidikan, 2022) dengan pembelajaran berbasis etnomatematika menunjukkan bahwa 88% siswa dapat menyelesaikan integrasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika. Penelitian oleh (Mutiara, 2024) dengan menggunakan video animasi yang dikaitkan dengan budaya yang dapat membantu keterampilan siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika. Dan pada penelitian oleh (Warni, 2022) dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Mengambil hasil dari penelitian (Program & Pendidikan, 2022) pada penelitian ini akan dilakukan pembelajaran etnomatematika pada rumah limas 100 tiang melalui media video animasi untuk melihat motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, Dengan demikian pada penelitian ini akan dilakukan penelitian mengenai penerapan pembelajaran etnomatematika pada rumah limas 100 tiang berbantuan video animasi untuk melihat motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian ini menggunakan adalah untuk mendeskripsikan bagaimana motivasi belajar siswa terhadap etnomatematika dengan konteks rumah limas 100 tiang berbantuan video animasi. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 September hingga 1 Oktober. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 palembang. Adapun subjek penelitian yang digunakan dari penelitian ini adalah siswa siswi kelas IX.8 dan IX.9 di SMP Negeri 20 Palembang yang berjumlah 63 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan observasi. Penelitian ini dimulai dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran materi bangun ruang sisi datar menggunakan video animasi dengan konteks rumah limas 100 tiang yang berpedoman dengan rpp yang telah disusun sebelumnya. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir siswa diajak untuk mengisi angket.

Angket yang digunakan merupakan angket skala likert yang berisi tentang motivasi belajar dan didalamnya terdapat 15 pertanyaan yang dibuat berdasarkan 6 indikator. Penilaian angket skala likert memiliki 4 kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut merupakan skala likert yang digunakan dalam penelitian ini

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Penilaian	Kriteria	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Untuk mengetahui rata-rata persentase motivasi belajar siswa terhadap video animasi berbasis etnomatematika dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor indikator aspek ke } - i}{\text{jumlah skor maksimal indikator aspek ke } - i} \times 100\%$$

Keterangan:

$$i = A, B, C, D, E, F, G, H, I, J$$

Setelah menghitung skor angket motivasi belajar maka diperoleh persentase rata-rata motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dapat menggunakan kategori sebagai berikut.

Tabel 2. Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Persentase Motivasi Belajar Siswa	Keterangan
85% - 100%	Sangat Motivasi Tinggi
70% – 85%	Motivasi Tinggi
55% – 70%	Motivasi Cukup
40% - 55%	Motivasi Kurang
25% - 40%	Sangat Motivasi Kurang

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada kelas IX di SMP Negeri 20 Palembang dengan menggunakan penyebaran angket. Angket ini berisi 15 pertanyaan dan 6 indikator yaitu (1) Berdasarkan hasil angket yang telah dihitung diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar siswa yaitu 76,80% yang menandakan bahwa motivasi belajar siswa menggunakan video animasi tergolong motivasi tinggi. Adapun persentase secara umum dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Motivasi Belajar

Pada gambar terlihat bahwa 3 tingkatan motivasi belajar yaitu sangat motivasi tinggi, motivasi tinggi, dan motivasi cukup. Terdapat 9 siswa dengan persentase 14% untuk kategori sangat motivasi tinggi, 45 siswa dengan persentase 72% untuk kategori motivasi tinggi dan terdapat 9 siswa dengan persentase 14% untuk kategori motivasi cukup. Adapun persentase motivasi belajar siswa menggunakan video animasi berbasis etnomatematika setiap indikator motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Persentase Motivasi Belajar Per-indikator

Indikator	Persentase	Keterangan
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	76,98%	Motivasi Tinggi
Ketertarikan	74,80%	Motivasi Tinggi
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	79,76%	Motivasi Tinggi
Perhatian siswa	72,08%	Motivasi Tinggi
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	81,54%	Motivasi Tinggi
Keterlibatan	79,96%	Motivasi Tinggi

Pada tabel 3 mengenai hasil persentase motivasi belajar per indikator terlihat bahwa siswa mempunyai motivasi tinggi pada setiap indikatornya. Berikut uraian hasil persentase rata-rata motivasi belajar per indikatornya:

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keingin untuk sukses merupakan salah satu faktor yang uncul dari dalam diri seseorang, karena adanya faktor ini menjadikan seseorang lebih semangat sehingga memudahkan mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Imtihani et al., 2021). Pada indikator ini rata-rata persentase yang diperoleh adalah 76,98% termasuk motivasi tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh kegigihan siswa saat mengerjakan E-LKPD yang diberikan mereka terlihat sangat serius mengerjakan soal yang ada pada E-LKPD dan jika mereka ada menemukan kesulitan mereka aktif untuk bertanya maksud dari soal dan menonton ulang video animasi yang telah ditayangkan sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa video animasi merangsang hasrat dan keinginan berhasil siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Ketertarikan

Ini berkaitan dengan dorongan siswa terhadap ketertarikan kepada suatu objek, orang, dan kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang membangkitkan kegiatan itu sendiri. Pada indikator ini rata-rata persentase diperoleh 74,80% termasuk motivasi tinggi. Setelah diterapkan pembelajaran berbasis etnomatematika berbantuan video animasi siswa terlihat tertarik dengan video animasi, hal ini terlihat dari sikap mereka yang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap isi dari video yang ditayangkan, terutama saat melihat melihat rumah limas 100 tiang. Mereka aktif menjawab unsur-unsur matematika yang terdapat pada rumah limas 100 tiang. Juga saat diwawancara bagaimana perasaan beberapa siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi siswa rata-rata menjawab seru dan menyenangkan. Hal ini disebabkan dengan pembelajaran berbasis etnomatematika berbantuan video animasi siswa tidak hanya belajar mengenai matematika tetapi juga belajar budaya disekitar mereka yaitu rumah adat limas 100 tiang.



Gambar 2. Siswa Menonton Video Animasi

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

c. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Menyelesaikan tugas tidak selalu didorong oleh motif berprestasi ataupun keinginan untuk sukses, tetapi bisa juga seseorang menyelesaikan tugas dikarenakan terdorong untuk menghindari suatu kegagalan yang bersumber pada rasa takut akan gagal (Siahaan & Meilani, 2019). Pada indikator ini rata-rata persentase diperoleh 79,76% termasuk motivasi tinggi. Pada saat observasi siswa menunjukkan respon yang positif, seperti mereka tampak lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hasil angket untuk pernyataan saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar matematika rata-rata siswa menjawab setuju yang berarti melalui penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika berbantuan video animasi mampu mendorong motivasi belajar dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.

d. Perhatian siswa

Perhatian adalah konsentrasi atau aktivitas pikiran pada pengamatan dan juga pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lain diluar itu (Rahmi et al., 2020). Pada indikator ini diperoleh rata-rata persentase 72,08% termasuk motivasi tinggi. Untuk pernyataan saya kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi siswa rata-rata menjawab tidak setuju. Namun untuk pernyataan saya tidak paham mengerjakan LKPD yang diberikan terdapat beberapa siswa yang menjawab setuju. Siswa memperhatikan guru dengan baik tapi sayangnya ketika diberikan LKPD masih banyak siswa yang bingung menjawab soal yang terdapat didalam LKPD sehingga harus dijelaskan maksud dari soal tersebut.



Gambar 3. Siswa Bertanya Terkait Soal E-LKPD

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

e. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Pada indikator ini diperoleh rata-rata persentase 81,54% termasuk motivasi tinggi. Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan respon positif pada pernyataan saya yakin dan bisa menjawab pertanyaan yang ada dilembar kerja peserta didik setelah melihat video animasi dan penjelasan guru. Hal itu menunjukkan bahwa siswa percaya diri terhadap kemampuannya untuk menjawab E-LKPD. Mereka teransang dan termotivasi setelah diberikannya video animasi dan penjelasan guru selama proses pembelajaran hal ini selaras dengan penelitian (Mutiara, 2024) yang mengatakan bahwa menggunakan video animasi yang dikaitkan dengan budaya yang dapat membantu keterampilan siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika.

f. Keterlibatan

Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek dapat mendorong perasaan senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas yang berkaitan dengan objek tersebut (Mahdalena, 2022). Pada indikator ini diperoleh rata-rata persentase 79,96% termasuk motivasi tinggi. Untuk pernyataan saya mencoba aktif dalam proses pembelajaran dan ikut berdiskusi dengan teman sekelompok siswa menjawab setuju tapi sayangnya pada saat observasi terlihat bahwa beberapa siswa hanya mengandalkan temannya saja mereka kurang aktif berdiskusi dan memilih untuk berdiam diri saja. Walaupun tidak semua anggota kelompok mengerjakan tetapi mereka masih menjawab dengan baik dan dapat menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini selaras dengan penelitian yang mengatakan bahwa dengan pembelajaran berbasis etnomatematika siswa dapat menyelesaikan integrasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika.

1. Anggaplah dinding ruang utama berbentuk balok dengan panjang 9 meter, lebar 7 meter, dan tinggi 4 meter. Hitunglah luas permukaan ruangan utama bagian dalam yang akan dicat!

Diketahui:
panjang = 9
lebar = 7
tinggi = 4

Ditanya: Luas permukaan ruang utama bagian dalam yang akan dicat?

sehingga
 $I_p = 2 \times ((p \times l) + (p \times t) + (l \times t))$
 $I_p = 2 \times ((9 \times 7) + (9 \times 4) + (7 \times 4))$
 $I_p = 2 \times (63 + 36 + 28)$
 $I_p = 2 \times 127$
 $I_p = 254$

Jadi luas permukaan ruang utama pada bagian dalam yang akan dicat adalah 254 m^2 .

5. Tentukan volume ruang utama diatas, dengan panjang 9 meter, lebar 7 meter, dan tinggi 4 meter!

Diketahui:
panjang = 9
lebar = 7
tinggi = 4

Ditanya: Tentukan volume?

sehingga
 $V = p \times l \times t$
 $V = 9 \times 7 \times 4$
 $V = 252$

Jadi volume dari ruang utama diatas adalah 252 m^3 .

Gambar 4. Hasil jawaban siswa nomor 4 dan nomor 5

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memberi dampak yang baik bagi siswa, karena biasanya mereka belajar matematika hanya berbantuan papan tulis dan spidol, sedangkan

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

menggunakan video animasi mereka mendapatkan pengalaman baru. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa ketika ditanya bagaimana perasaannya setelah melakukan pembelajaran matematika menggunakan video animasi rata-rata mereka menjawab seru, menyenangkan dan ingin lagi karena menurut salah satu siswa mereka belum pernah belajar matematika menggunakan video animasi sebelumnya. Hal ini selaras dengan penelitian oleh (Warni, 2022) dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 5. Wawancara bersama siswa

Saat ditanya apakah siswa mau untuk belajar menggunakan video setiap pertemuan siswa menjawab tidak, karena menurutnya akan lebih baik jika pembelajaran dilakukan secara bergantian dengan media video animasi dan juga menggunakan media papan tulis dan spidol. Hambatan yang ditemui pada penelitian ini adalah kurangnya fasilitas proyektor dan speaker yang baik, sehingga pembelajaran matematika menggunakan video animasi hanya bisa diterapkan di beberapa kelas dan speaker yang digunakan tidak menghasilkan suara yang baik sehingga siswa harus dalam keadaan senyap agar suara terdengar dengan jelas, jika difasilitasi dengan speaker yang lebih baik akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa di SMP Negeri 20 Palembang menunjukkan beberapa tingkatan yaitu motivasi sangat tinggi, motivasi tinggi, motivasi cukup. Dimana hasil persentase rata-rata motivasi belajar diperoleh 76,80% yang tergolong sebagai motivasi tinggi. Untuk motivasi sangat tinggi rata-rata persentase yang diperoleh 14 % sebanyak 9

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

siswa, untuk motivasi tinggi rata-rata persentase 72% sebanyak 45 siswa, dan motivasi cukup rata-rata persentase yang diperoleh 14% sebanyak 9 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru pada mata pelajaran matematika dapat menggunakan media video animasi sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan video animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka pun jadi tidak merasa bosan dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada bapak Somakim, M.Pd selaku dosen pengampu yang telah memberikan saran untuk penelitian dan juga untuk SMP Negeri 20 Palembang yang telah mengijinkan saya melakukan penelitian dan membantu sampai proses pengumpulan data ini terselesaikan.

Daftar Pustaka

- Andriani, S., & Septiani, I. (2020). Etnomatematika Motif Ceplokan Batik Yogyakarta Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 83. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.966>
- Audina, R., & Dewi, D. F. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, 1(3), 147–158. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v1i3.102>
- Dewi, D. K., Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Bingkai Cendekia Cicilan Berbantuan Aplikasi GeoGebra pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p49-58>
- Imtihani, A., Hamdian Affandi, L., Tahir, M., Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid, M., & Kecamatan Kayangan, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Kecamatan Kayangan. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 13–20.
- Julyanti, E. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 7(1), 7–11. <https://doi.org/10.36987/jpms.v7i1.1942>
- Mahdalena, M. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR, DUKUNGAN ORANG TUA DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Mutiara, M. P. (2024). Analisis Video Animasi Berbasis Etnomatematika pada Penerapan P5 Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.262>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Program, J., & Pendidikan, S. (2022). * Corresponding author. *Jalan Palembang-Prabumulih KM 32, 30662, Palembang, Indonesia*. 11(4), 3323–3333.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.

SEMNASDIKA 2 TAHUN 2024
PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA

<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>

- Rigusti, W., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.2079>
- Riki, R., & Kusno, K. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 135. <https://doi.org/10.33087/phi.v7i2.269>
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Supriani, Y., Ulfah, & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1(1), 1–10.
- Warni, L. (2022). *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI MIS Lamgugob Kota Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.