

PEMANFAATAN ETNOMATEMATIKA KERAJINAN ANYAMAN PANDAN RAJAPOLAH DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Dike Ratih Yulistiyani¹, Ida Nuraida², Nur Eva Zakiah³

^{1,2,3} Universitas Galuh, Jl. R.E Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia
Email : dikeratih@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that students have difficulty understanding mathematical concepts that are fairly abstract. Teachers as educators must be able to make it easier for students to understand mathematical concepts. One way is by linking mathematics learning with cultural contexts in everyday life. Therefore, there needs to be a bridge that connects culture and mathematics learning, namely ethnomathematics. This study aims to explore the mathematical concepts contained in the Rajapolah pandanus woven craft. The research method used in this research is ethnography with qualitative research type. The data used are observational data, interview data and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data reduction, and drawing conclusions. As for checking the validity of the data through triangulation of sources and methods. The results of the study show that the ethnomathematics of the Rajapolah pandanus woven craft, especially the pandanus weaving and its relevance to mathematics learning, are as follows: (1) There are mathematical concepts in the Rajapolah pandanus woven craft, namely geometric concepts and algebraic concepts. Among them are rectangles, squares, trapezoids, blocks, tubes and SPLDV (2) Rajapolah pandanus woven craft is worthy of being an object of ethnomathematics-based mathematics learning.

Keywords: Ethnomathematics, Pandan Rajapolah Woven Crafts, Mathematics Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fakta bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang terbilang abstrak. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu mempermudah siswa untuk memahami konsep matematika. Salah satu caranya dengan mengkaitkan pembelajaran matematika dengan konteks budaya di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu adanya jembatan yang menghubungkan antara budaya dan pembelajaran matematika yaitu etnomatematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep-konsep matematika yang terkandung dalam kerajinan anyaman pandan Rajapolah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi dengan jenis penelitian kualitatif. Data yang digunakan adalah data hasil observasi, data wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, dan menarik kesimpulan. Adapun pengecekan keabsahan data melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan etnomatematika pada kerajinan anyaman pandan Rajapolah khususnya anyaman pandan dan keterkaitan pada pembelajaran matematika sebagai berikut : (1) Terdapat konsep matematika dalam kerajinan anyaman pandan Rajapolah yakni konsep geometri dan konsep aljabar. Diantaranya persegi panjang, persegi, trapesium, balok, tabung dan SPLDV (2) Kerajinan anyaman pandan Rajapolah layak dijadikan objek pembelajaran matematika berbasis etnomatematika.

Kata Kunci : Etnomatematika, Kerajinan Anyaman Pandan Rajapolah, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terbesar di dunia dengan lima pulau besar dan memiliki lebih dari tujuh belas ribu pulau, sehingga Indonesia memiliki banyak budaya. Budaya sendiri adalah suatu konsep yang membangkitkan minat. Secara formal budaya didefinisikan sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh masyarakat dari generasi kegenerasi melalui usaha individu dan kelompok (Kusuma, 2016). Budaya dan masyarakat adalah dua unsur yang saling melekat, karena terdapat hubungan timbal balik antara kebudayaan dengan masyarakat, sebagaimana ada hubungan antara kebudayaan, peradaban, dan sejarah. Masyarakat dapat menghasilkan kebudayaan, sedangkan kebudayaan itu menentukan corak dari masyarakat itu sendiri. Hanya saja pola hidup kebiasaan dari masyarakat di suatu tempat tidak disadari bahwa kebiasaan yang mereka lakukan berkaitan dengan konsep-konsep matematika. Konsep-konsep matematika dengan konteks yang berkaitan budaya adalah Etnomatematika.

Etnomatematika pertama kali dicetuskan dan dikembangkan oleh matematikawan asal Brazil yaitu Ubiratan D'Ambrosio pada tahun 1977. Secara bahasa, awalan "*ethno*" diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos dan simbol. Kata dasar "*mathema*" cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklarifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Akhiran "*tics*" berasal dari kata *techne* dan bermakna sama seperti teknik D'Ambrosio dalam Hardiarti (2017). Dengan demikian, etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memahami hubungan antara matematika dengan sebuah budaya. Objek etnomatematika digunakan untuk kegiatan matematika biasanya seperti aktivitas menghitung, penentuan lokasi, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan salah satu objek etnomatematika tersebut adalah kerajinan tradisional salah satunya yaitu pada Kerajinan anyaman pandan Rajapolah.

Ciri khas dari kerajinan anyaman pandan Rajapolah salah satunya yaitu di daerah Kampung Sukaruas yakni sentral kerajinan anyaman pandan. Kerajinan anyaman pandan ini memiliki keunikan dapat dilihat dari bentuk dan motif kerajinan tangan itu sendiri. Motif anyam yang dihasilkan pada kerajinan anyaman pandan terdapat 2 macam diantaranya *Motif kepeng* dan *Motif lancar lurik*. Untuk dapat mengembangkan pembelajaran kebaruan, eksplorasi terhadap unsur-unsur matematis yang terdapat dalam kerajinan anyaman pandan Rajapolah perlu dilakukan. Penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika diharuskan mengoptimalkan keberadaan dan peran siswa sebagai pelajar dengan pembelajaran yang bermakna agar pengetahuan yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dapat melekat dalam ingatan siswa (Gazali, 2016). Menurut Suryadi mengemukakan bahwa sifat matematika merupakan suatu struktur yang terorganisasikan dengan baik, maka pengetahuan prasyarat siswa merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika. (Zakiah & Sunaryo, 2017). Menurut prinsip *reinvention* bahwa dalam pembelajaran matematika perludipayakan agar siswa mempunyai pengalaman dalam menemukan sendiri berbagai konsep, prinsip atau prosedur dengan bimbingan guru (Nuraida, 2016). Pembelajaran matematika melalui budaya merupakan pembelajaran yang bermakna karena selain menghubungkan konsep-konsep matematika dengan konteks budaya diharapkan siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya (Martyanti & Suhartini, 2018).

Pada kenyataannya bahwa siswa yang belum memahami konsep matematika dalam konteks budaya di kehidupan sehari-hari karena konsep-konsep budaya tidak dikaitkan dengan pembelajaran matematika dalam proses pembelajarannya (Rahmawati, 2020). Karena hal inilah tingkat pemahaman dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah, sehingga perlu adanya jembatan yang menghubungkan antara budaya dan pendidikan matematika.

Hasil Penelitian Prabawati (2016) menyebutkan bahwa kerajinan anyaman Rajapolah merupakan etnomatematika yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran matematika, mengenalkan keberadaan matematika dengan salah satu unsur budaya yang mereka miliki untuk menambah wawasan siswa, serta memfasilitasi siswa mengenai konsep-konsep yang dipelajari dari dunia nyata untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Fajriyah (2018) menyebutkan bahwa etnomatematika memfasilitasi siswa untuk mampu mengkonstruksi konsep matematika sebagai bagian dari literasi matematika berdasarkan pengetahuan siswa tentang lingkungan sosial budaya mereka. Selain itu, etnomatematika menyediakan lingkungan pembelajaran yang menciptakan motivasi yang baik dan lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki minat yang besar dalam mengikuti pembelajaran matematika yang diharapkan dapat

mempengaruhi kemampuan matematika mereka, khususnya kemampuan literasi matematika. Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui konsep matematika yang dihasilkan dari pemanfaatan etnomatematika kerajinan anyaman pandan Rajapolah dalam pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode etnografi. Etnografi adalah suatu metode khusus atau satu set metode yang didalamnya terdapat bagian bentuk yang mempunyai karakteristik tertentu termasuk partisipasi etnografer, memahami dan mengikuti kehidupan sehari-hari dari seseorang dalam periode yang lama, melihat apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, bertanya kepada mereka, dan pada kenyataannya mengumpulkan data apa saja yang ada. Dengan menggunakan strategi etnografi berbentuk siklus yaitu tahapannya seperti pengumpulan data, analisis data dan interpretasi dilakukan secara simultan dan tidak berulang-ulang. Dengan objek penelitian berfokus pada kerajinan anyaman pandan Rajapolah dan pengrajin kerajinan tangan tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen utama dan instrumen bantu. Instrumen utama berupa pedoman wawancara dan instrumen bantu yaitu berupa lembar observasi, lembar dokumentasi dari lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas matematika adalah aktivitas yang terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam matematika atau sebaliknya. Bentuk etnomatematika adalah berbagai hasil aktivitas matematika yang dimiliki atau berkembang dalam kehidupan masyarakat tertentu seperti aktivitas mengelompokkan, berhitung, mengukur, membuat pola. Menurut (Dewi *et al.*, 2015) NCTM terdapat lima standar isi matematika, yaitu: (1) bilangan dan operasinya; (2) aljabar; (3) geometri; (4) pengukuran; (5) analisis data dan probabilitas. Oleh karena itu, etnomatematika yang mengaitkan aktivitas masyarakat dan konsep matematika menjadikan matematika yang tumbuh, berkembang, dan dipraktikkan oleh sekelompok budaya seperti masyarakat perkotaan dan masyarakat pedesaan, anak anak dari kelompok usia tertentu, kelompok buruh, masyarakat adat, dan lainnya.

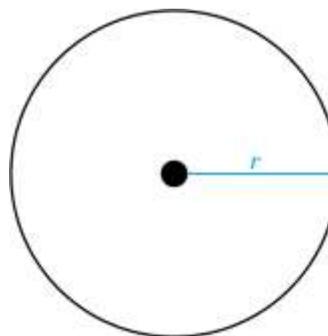
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dianalisis peneliti menemukan dua konsep matematika. Konsep matematika tersebut diantaranya:

- a. Konsep geometri seperti terdapatnya bangun datar persegi panjang, lingkaran, trapesium serta bangun ruang tabung dan balok,
 - b. Konsep aljabar terdapat pada aktivitas penjualan.
1. Geometri bangun datar yang terdapat pada materi pembelajaran SMP kelas 8

Geometri bangun datar adalah suatu bentuk geometris yang terdiri dari dua dimensi atau hanya sekedar memiliki luas dan tidak memiliki volume contohnya seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan lainnya (Dikriansyah, 2018). Diperkuat pendapat Nuraida (2017), bahwa dalam penyelesaian bangun ruang sisi lengkung memerlukan konsep dan konteks.



Gambar 1. Tas Bulat



Gambar 2. Lingkaran

Pada tas bulat ini jika kita amati permukaan terdapat bentuk lingkaran pada depan permukaan dan belakang permukaan tas. Kaitan tas bulat dengan matematika adalah:

Lingkaran adalah titik-titik yang berjarak sama dengan satu titik, titik tertentu adalah titik pusatlingkaran, sedangkan jarak yang sama adalah jari-jari lingkaran.

Rumus lingkaran :

$$\text{Luas (L)} = \pi r^2$$

$$\text{Keliling (K)} = 2 \times \pi \times r \text{ atau } \pi \times d$$

$$\text{Diameter (d)} = 2 \cdot r$$

$$\text{Jari-jari (r)} = \frac{\pi}{7}$$

Keterangan :

r = Jari-jari

d = Diameter

$$\pi = \frac{22}{7} \text{ atau } 3,14$$

Contoh Soal :

Diketahui pada hasil observasi bahwa tas lingkaran ini berbentuk lingkaran, dengan diameter 28 cm dan jari-jari 14 cm. Carilah luas dan keliling tas bulat tersebut!

Jawab :

Diketahui : d = 28 cm dan r = 14 cm

$$\text{Luas tas bulat} = \pi r^2 = \frac{22}{7} \times 14^2 = 616 \text{ cm}$$

$$\text{Keliling tas bulat} = \pi \times d = \frac{22}{7} \times 28 = 88 \text{ cm}$$

Contoh Soal:

Diketahui pada hasil observasi bahwa tas lingkaran ini berbentuk lingkaran, dengan diameter 28 cm dan jari-jari 14 cm. Carilah luas dan keliling tas bulat tersebut!

Jawab:

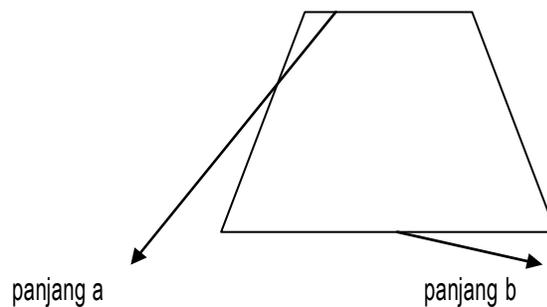
Diketahui : d = 28 cm dan r = 14 cm

$$\text{Luas tas bulat} = \pi r^2 = \frac{22}{7} \times 14^2 = 616 \text{ cm}$$

$$\text{Keliling tas bulat} = \pi \times d = \frac{22}{7} \times 28 = 88 \text{ cm}$$



Gambar 3. Tas Gadis Jeans



Gambar 4. Trapesium

Pada tas gadis *jeans* ini jika kita amati permukaan terdapat bentuk Trapesium pada depan permukaan dan belakang permukaan tas. Kaitan tas gadis *jeans* dengan matematika adalah:

Trapesium adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang dua di antaranya saling sejajar namun tidak sama panjang. Trapesium ini termasuk jenis bangun datar segi empat yang mempunyai ciri khusus.

Rumus Trapesium :

$$\text{Luas (L)} = \frac{1}{2} \times (a+b) \times t$$

$$\text{Keliling (K)} = a + b + c + d$$

Diketahui pada hasil observasi bahwa ini berbentuk trapesium, dengan panjang a 25 cm, panjang b 32 cm, tinggi 30 cm dan sisi miring 31 cm. Carilah luas dan keliling tas bulat tersebut!

Jawab :

Diketahui = a = 25 cm, b = 32 cm, t = 30 cm c/d = 31 cm

$$\begin{aligned} \text{Luas} &= \frac{1}{2} \times t (a + b) \\ &= \frac{1}{2} \times 30 (25 + 32) \\ &= \frac{1}{2} \times 1710 \\ &= 855 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

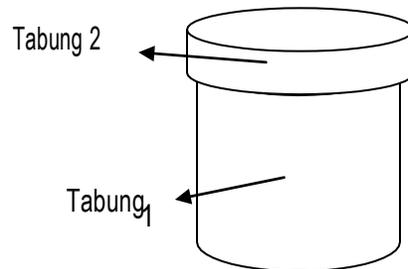
$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= a + b + c + d \\ &= 25 + 32 + 31 + 31 \\ &= 119 \text{ cm} \end{aligned}$$

2. Geometri bangun ruang terdapat pada materi pembelajaran kelas 8

Geometri bangun ruang adalah bentuk geometris yang memiliki ruang atau bangun tiga dimensi, dimana sisi sisinya saling membatasi. bentuk geometris ini memiliki rumus volume dan rumus luas permukaan. (Sumanto, 2010).



Gambar 5. Box Koin Tabung



Gambar 6. Tabung

Pada *box koin tabung* ini jika kita amati permukaan terdapat bentuk Tabung pada tutup toples dan toples. Kaitan *box koin tabung* dengan matematika adalah:

Tabung adalah bangun ruang 3 dimensi yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Tabung memiliki 3 sisi dan 2 rusuk.

Rumus Tabung :

$$\text{Luas Permukaan} = L = 2 \pi r (r+t)$$

$$\text{Luas Selimut} = L = 2 \pi r t$$

$$\text{Luas Permukaan Tanpa Tutup} = L = (r + 2t)$$

$$\text{Volume} = V = r^2 t$$

$$\text{Volume Tanpa tutup} = 2 r t + r^2$$

Contoh Soal :

Diketahui pada hasil observasi bahwa box coin ini berbentuk tabung, dengan tabung 1 diameter 14 cm, tinggi 10 cm dan tabung diamentar 16 cm, tinggi 3 cm. Carilah nilai Luas Permukaan dan Volume (v) dari box coin ini !

Jawab :

Diketahui =

Jawab :

Diketahui =

tabung 1 = d = 14 cm dan t = 10 cm

tabung 2 = d = 16 cm dan t = 3 cm

- Tabung 1

Luas Permukaan tanpa tutup

$$= (l + 2)$$

$$= \frac{22}{7} \times 7 (7+2(10))$$

$$= 594 \text{ cm}^2$$

Volume tanpa tutup (v)

$$= 2 \pi r t + r^2$$

$$= 2 \cdot \frac{22}{7} \times 7 \times 10 + \frac{22}{7} \times 7^2$$

$$= 440 + 154$$

$$= 594 \text{ cm}^3$$

- Tabung 2

Luas Permukaan tanpa tutup

$$= (l + 2)$$

$$= 3,14 \times 8 (8+2(3))$$

$$= 351,68 \text{ cm}^2$$

Volume tanpa tutup (v)

$$= 2 \pi r t + r^2$$

$$= 2 \cdot 3,14 \times 8 \times 3 + 3,14 \times 8^2$$

$$= 150,72 + 200,96$$

$$= 351,68 \text{ cm}^3$$

- Luas Permukaan keseluruhan box coin

Dapat dijumlahkan dari hasil luas permukaan tabung 1 dan tabung 2

$$\text{tabung 1} + \text{tabung 2} = 594 \text{ cm}^2 + 351,68 \text{ cm}^2 = 945,68 \text{ cm}^2$$

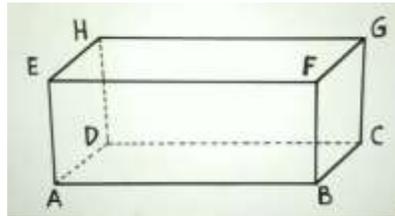
- Volume Tabung 1 + Tabung 2

Dapat dijumlahkan dari hasil volume tabung 1 dan tabung 2

$$\text{tabung 1} + \text{tabung 2} = 594 \text{ cm}^3 + 351,68 \text{ cm}^3 = 945,68 \text{ cm}^3$$



Gambar 7. Tas Rara



Gambar 8. Balok

Pada tas rara ini jika kita amati permukaan terdapat bentuk Balok. Kaitan tas rara dengan matematika adalah :

Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk tiga pasang persegi atau persegi panjang.

Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut. Rumus

Balok :

$$\text{Luas Permukaan} = 2 ((p \times l) + (p \times t) + (l \times t)) \text{Volume} =$$

$$p \times l \times t$$

$$\text{Keliling Balok} = 4 \times (p + l + t)$$

Contoh soal :

Diketahui pada hasil observasi bahwa tas rara ini berbentuk balok, dengan panjang 30 tinggi 20 cm dan lebar 10 cm. Sehingga pada gambar tersebut dapat di tentukan nilai Luas Permukaan, Volume (v) dan Keliling alas tabung dari balok ini !

Jawab :

Diketahui : $p = 30 \text{ cm}$, $l = 10 \text{ cm}$, $t = 20 \text{ cm}$ Luas

$$\begin{aligned} \text{Permukaan} &= 2 \times [(p \times l) + (p \times t) + (l \times t)] \\ &= 2 \times [(30 \times 10) + (30 \times 20) + (10 \times 20)] \\ &= 2 \times [(300) + (600) + (200)] \\ &= 2 \times [1100] \\ &= 2200 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Keliling Balok} &= 4 \times (p + l + t) \\ &= 4 \times (30 + 20 + 10) \\ &= 4 \times (60) \\ &= 240 \text{ cm} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Volume} &= p \times l \times t \\ &= 30 \times 20 \times 10 \\ &= 6000 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

3. SPLDV terdapat pada materi pembelajaran SMP kelas 9

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel atau SPLDV merupakan salah satu bentuk relasi dari konsep aljabar. SPLDV sendiri adalah sebuah sistem yang terbentuk oleh persamaan linear yang melibatkan dua variabel. Persamaan linear dua variabel ditulis dengan bentuk $ax + by = c$.

- Sasa membeli 1 buah tas bulat dan 2 buah box koin kerajinan tangan anyaman dengan membayar Rp. 110.000. Sedangkan Alba membeli 3 buah tas bulat dan 1 buah box koin dengan membayar Rp. 230.000. Berapakah harga setiap 1 buah box dan tas bulat yang sebenarnya?

Misal tas = x dan box = y

maka bentuk persamaan linearnya adalah $x + 2y = 110.000$

$$x + 2y = 110.000$$

$$3x + y = 230.000$$

Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan metode eliminasi

- Eliminasi variabel x

$$x + 2y = 110.000 \quad \times 3$$

$$3x + y = 230.000 \quad \times 1$$

$$\begin{array}{r} \rightarrow 3x + 6y = 330.000 \\ \rightarrow 3x + y = 230.000 \quad - \\ \hline 5y = 100.000 \\ y = \frac{100.000}{5} \\ y = 20.000 \end{array}$$

- Substitusi variabel y

$$x + 2y = 110.000$$

$$x + 2(20.000) = 110.000$$

$$x + 40.000 = 110.000$$

$$x = 110.000 - 40.000$$

$$x = 70.000$$

Maka dapat disimpulkan untuk harga 1 buah tas bulat adalah Rp. 70.000 dan 1 buah box koin adalah Rp. 20.000

Dengan demikian, Kerajinan anyaman pandan Rajapolah yang ditemukan peneliti mengandung konsep-konsep matematika dari hasil kerajinan anyaman pandan. Konsep matematika ini dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Kampung Sukaruas, Desa Sukaraja, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya tentang pemanfaatan etnomatematika pada kerajinan anyaman pandan Rajapolah bahwasanya ditemukan adanya penggunaan prinsip teselasi pada pola kerajinan anyaman pandan Rajapolah berupa konsep geometri pada bentuk kerajinan anyaman. Teselasi tersebut terdapat berbagai jenis bangun geometri misalnya bangun datar persegi panjang, bangun datarlingkaran, dan bangun datar trapesium, serta bentuk bangun ruang yang meliputi bentuk bangun ruang balok dan bentuk bangun ruang tabung. Dan konsep aljabar yaitu tentang sistem persamaan linear duavariabel.

Dapat disimpulkan bahwa kerajinan anyaman pandan Rajapolah yang diaplikasikan pada bentuk kerajinan anyaman dapat dijadikan sebagai referensi untuk sumber belajar dalam pembelajaran matematika pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Keberadaan etnomatematika tidak hanya terbatas pada kerajinan anyaman pandan Rajapolah saja, melainkan masih banyak unsur-unsur budaya Rajapolah lainnya. Sehingga segala sesuatu yang menjadi unsur budaya di Rajapolah dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang inovatif dan kreatif.

REKOMENDASI

1. Bagi pendidik, aktivitas matematika yang terdapat dalam kerajinan anyaman pandan Rajapolah khususnya kerajinan tangan anyaman pandan dapat dijadikan referensi untuk pembelajaran materi bangun datar dan bangun ruang sisi lengkung
2. Bagi peneliti, dalam aktivitas matematika yang terdapat dalam kerajinan anyaman pandan Rajapolah khususnya kerajinan tangan anyaman pandan lebih dieksplor kembali dan diperbanyak penelitian tentang kerajinan anyaman pandan Rajapolah, sebab masih banyak perhitungan-perhitungan yang sudah jarang diungkap karena kerajinan anyaman pandan Rajapolah merupakan warisan budaya Sunda yang harus dijaga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan artikel hasil penelitian ini. Saya juga ucapkan terima kasih kepada Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh, Ibu Ella Nurlaelawati dan Badan Keswadayaan Masyarakat Desa Sukaraja selaku Pengurus Desa Sukaraja dan pengrajin di Desa Sukaraja, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya, Ibu Juju Jubaedah selaku pengrajin di Kampung Sukaruas, Desa Sukaraja, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya, serta orang tua dan rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2018 yang telah membantu dan berjuang bersama-sama, dan semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penelitian berlangsung yang tidak dapat Peneliti sebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, H. D., Susanto, & Lestari, N. D. S. (2015). The Development of Instructional Design Standard NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) About Statistics Topic for Seventh Grade of Junior High School. *Jurnal Edukasi*, 2(3), 25–30.
- Dikriansyah, F. (2018). Etnomatematika pada Kerajinan Batik. *Biomass Chem Eng*, 3(2), 1–10. http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=
- Fajriyah, E. (2018). Peran Etnomatematika Terkait Konsep Matematika dalam Mendukung Literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19589>
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic*, 2(3), 181–190. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.47>
- Hardiarti, S. (2017). Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segiempat Pada Candi Muaro Jambi. *Aksioma*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1707>
- Kusuma, A. (2016). Pengantar Komunikasi Antar Budaya. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47188126/1-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1631606136&Signature=E79V5UNuHhhFI-3LWqtIpl6A9ShNE6EPQqhbIO2gLPXULZ0CGLz-r30undt3xGoTYfsOd6jsDRLiRBMBVCH3Y9yN4VsYi-ook9i9V5ltqnc6hfjYxBLzeBnoA85p8CgLfM1g4oidbVHkhB-CVQjJ6KaPF>
- Martyanti, A., & Suhartini, S. (2018). Etnomatematika: Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya Dan Matematika. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i1.2212>
- Nuraida, I. (2017). Analisis Kesalahan Penyelesaian Soal Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 1(2), 25-30

- Nuraida, I. (2018). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Adaptive Reasoning Siswa. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1), 25-32
- Prabawati, M. N. (2016). Etnomatematika Masyarakat Pengrajin Anyaman Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya. *Infinity Journal*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.22460/infinity.v5i1.p25-31>
- Rahmawati, Y. (2020). Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Etnomatematika: Rumah Gadang Minangkabau pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Azimut*, 3(SMAR), 22–29.
- Sumanto. (2010). *Pengertian dan Jenis-jenis Bangun Ruang*. 10–41.
- Zakiah, N. E., & Sunaryo, Y. (2017). Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 2(1), 11–20.