



Systematic Literature Review: Model Challenge Based Learning Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Sebagai Bentuk Kontribusi Pada Pendidikan Berkualitas

Cholifah^{a,*}, Dionisio Aquino Alves^b, Iwan Junaedi^a, Ary Woro Kurniasih^b

^a Universitas Negeri Semarang, Semarang 50229, Indonesia

^b Matematika Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Kota Semarang 50229, Indonesia

* Alamat Surel: Cholifah24@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Model *Challenge Based Learning* berbasis pendekatan Etnomatematika sebagai kontribusi terhadap peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia. Metode penelitian menggunakan *Systematic Literature Review*, yang mencakup perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, seleksi kriteria, analisis data, dan penyusunan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan model CBL dengan pendekatan Etnomatematika mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pendekatan Etnomatematika mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, sehingga menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memperkuat rasa cinta terhadap budaya. Model ini direkomendasikan sebagai inovasi pendidikan yang sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goals* untuk mencapai Pendidikan Berkualitas sesuai indikator SDGs.

Kata kunci: Challenge Based Learning, Etnomatematika, Pendidikan Berkualitas, SDGs

© 2025 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Hasil survei PISA 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 78 negara dalam kemampuan matematika. Kondisi ini mencerminkan adanya masalah serius dalam kualitas pembelajaran matematika di Indonesia (Ratnasari & Nugraheni, 2024). Rendahnya capaian ini tidak hanya menunjukkan kurangnya penguasaan konsep matematika, tetapi juga lemahnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang seharusnya menjadi fokus utama pembelajaran (Pranitasari & Ratu, 2020).

Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah pendekatan pembelajaran yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan etnomatematika, yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran matematika, dapat menjadi solusi inovatif. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan peserta didik, memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal, dan meningkatkan pemahaman serta minat terhadap pelajaran (Soebagyo et al., 2021).

Pendidikan berkualitas, sebagaimana tercantum dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4, menuntut pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan nyata. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Etnomatematika, yang memadukan pembelajaran matematika dengan nilai-nilai budaya lokal (Izzulhaq & Ardiansyah, 2023). Dipadukan dengan model *Challenge Based Learning* (CBL), pendekatan ini

To cite this article:

Cholifah., Alves, Dionisio Aquino., Junaedi, Iwan., & Kurniasih, Ary Woro. (2025). Systematic Literature Review: Model Challenge Based Learning Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Sebagai Bentuk Kontribusi Pada Pendidikan Berkualitas. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 8, 85-92

memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata secara kolaboratif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Bangsa Indonesia yang majemuk memiliki kekayaan budaya yang beragam, menjadikan nilai budaya sebagai landasan penting dalam pendidikan (Nisrina & Najicha, 2022). Dalam konteks matematika, pembelajaran berbasis budaya seperti Etnomatematika dapat memberikan cita rasa baru yang relevan dan menarik. Selain itu, CBL yang berbasis penyelesaian tantangan nyata relevan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Kombinasi ini diharapkan mampu menjawab tantangan pendidikan berkualitas di Indonesia (Izzulhaq & Ardiansyah, 2023). Dalam artikel ini, penelitian dilakukan dengan tujuan mengeksplorasi penerapan model *Challenge Based Learning* berbasis pendekatan etnomatematika sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kontribusi pendekatan tersebut terhadap pencapaian indikator pendidikan berkualitas yang ditetapkan dalam SDGs.

2. Metode

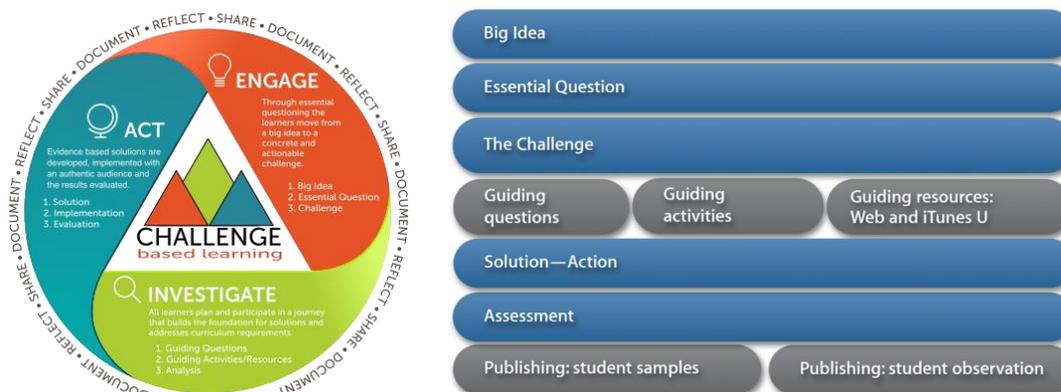
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode SLR digunakan untuk menganalisis dan menafsirkan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian (Triandini et al., 2019). Penelitian dilakukan dengan langkah-langkah: perumusan pertanyaan penelitian, pencarian artikel menggunakan kata kunci "*Challenge Based Learning*," "Etnomatematika," dan "Pendidikan Berkualitas" melalui Google Scholar, seleksi artikel berdasarkan relevansi, analisis data, dan pelaporan hasil. Artikel yang dipilih berfokus pada publikasi dalam enam tahun terakhir (2019–2024). Data diolah secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis bibliometric yang meliputi jumlah publikasi menurut tahun, hubungan antar jurnal, penulis dan kata kunci, peta perkembangan publikasi penelitian berdasarkan kata kunci dan publikasi berbantuan perangkat lunak *VOSviewer*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Challenge Based Learning* (CBL)

Challenge Based Learning (CBL) adalah pendekatan pembelajaran multidisiplin yang melibatkan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah nyata. Model ini didasarkan pada konsep pembelajaran berbasis masalah, di mana peserta didik bekerja secara kelompok untuk menemukan solusi. Guru berperan menyajikan gagasan besar yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, yang kemudian dipecah menjadi pertanyaan penting dan tantangan bagi peserta didik. Proses pembelajaran diarahkan untuk membantu peserta didik melalui aktivitas-aktivitas pendukung, termasuk penyelesaian tantangan, pertanyaan bimbingan, dan sumber daya. Pada akhirnya, peserta didik menghasilkan solusi yang dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan nyata (Ardiansyah, Agung, et al., 2022).

Menurut Nichols, Cator, dan Torres (2016), kerangka kerja CBL terdiri atas tiga tahap utama: *Engage*, *Investigate*, dan *Act*, sebagaimana tersaji pada Gambar 1 (a) yang saling terhubung dan mendukung proses pembelajaran secara berkelanjutan. Sepemahaman dengan hal tersebut, Yoosomboon & Wannapiroon (2015) yang mengembangkan model CBL berbantu teknologi cloud dan media sosial menjelaskan langkah – langkah model *Challenge Based Learning* sebagaimana tersaji pada Gambar 1 (b) (Ardiansyah, Agung, et al., 2022).



Gambar 1. (a) Fase pada *Challenge Based Learning*; (b) Langkah-langkah *Challenge based learning*

3.2 Etnomatematika

Etnomatematika, sebagaimana dijelaskan oleh D'Ambrosio (1985), merujuk pada penerapan matematika dalam berbagai budaya, seperti komunitas lokal, profesional, atau masyarakat adat. Konsep ini mencakup cara unik setiap kelompok budaya dalam menggunakan dan memahami matematika (Izzulhaq & Ardiansyah, 2023). Dalam pembelajaran, etnomatematika memungkinkan peserta didik mengenali hubungan antara konsep matematika dengan budaya dan dunia nyata, menjadikannya lebih relevan dan aplikatif (Surat, 2018).

3.3 Pendidikan Berkualitas

Sustainable Development Goals atau SDGs adalah program lanjutan dari MDGs yang disepakati pada 25 September 2015. Program ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan kualitas hidup secara berkelanjutan, termasuk dalam pendidikan. Pendidikan ini menjadi pijakan penting dalam mencapai target SDGs, termasuk membangun negara berkualitas melalui pendidikan yang inklusif dan layak (Safitri et al., 2022).

Sasaran SDGs ini bertujuan memastikan pendidikan inklusif dan berkualitas serta mendukung kesempatan belajar sepanjang hayat. Indikatornya meliputi: 1) Kemampuan dasar peserta didik: Proporsi anak/remaja kelas 5, 8, dan usia 15 tahun yang memenuhi tingkat kemahiran minimum dalam membaca dan matematika (4.1.1(a)); 2) Penyelesaian pendidikan: Tingkat kelulusan pada jenjang SD, SMP, dan SMA (4.1.2) serta angka anak tidak sekolah di semua jenjang (4.1.2(a)); 3) Perkembangan anak usia dini: Proporsi anak usia 24-59 bulan yang berkembang baik dalam kesehatan, pembelajaran, dan psikososial (4.2.1) serta partisipasi dalam pendidikan sebelum sekolah dasar (4.2.2); 4) Pendidikan dan pelatihan untuk remaja dan dewasa: Tingkat partisipasi dalam pendidikan formal/non-formal (4.3.1) dan Angka Partisipasi Kasar (APK) perguruan tinggi (4.3.1(a)); 5) Keterampilan teknologi informasi: Proporsi remaja dan dewasa dengan keterampilan TIK (4.4.1(a)); 6) Kesetaraan akses pendidikan: Rasio APM dan APK berdasarkan gender, wilayah, status ekonomi, dan disabilitas (4.5.1); 7) Melek aksara: Persentase penduduk usia ≥ 15 tahun yang melek huruf (4.6.1(a)); 8) Fasilitas pendidikan: Proporsi sekolah dengan akses listrik, internet, komputer, air minum layak, sanitasi dasar, dan fasilitas cuci tangan (4.a.1); 9) Pendidikan nilai-nilai global: Pengarusutamaan pendidikan kewargaan global, pembangunan berkelanjutan, kesetaraan gender, dan HAM di kebijakan, kurikulum, pelatihan guru, dan asesmen peserta didik (4.7.1); 10) Perundungan di sekolah: Persentase peserta didik yang mengalami perundungan dalam 12 bulan terakhir (4.a.1(a)); 11) Bantuan pendidikan internasional: Jumlah beasiswa untuk mahasiswa asing (4.b.1); 12) Kualifikasi guru: Persentase guru yang memenuhi standar nasional (4.c.1). (SDGs, 2024).

Pencapaian indikator pendidikan berkualitas dalam artikel ini menyoroti penggunaan model *Challenge Based Learning* (CBL) dengan pendekatan etnomatematika sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung pencapaian pendidikan berkualitas. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, tetapi juga relevan secara budaya, yang memperkuat hubungan antara pendidikan dan konteks kehidupan nyata yang sejalan dengan upaya pencapaian indikator SDGs di bidang matematika, khususnya dalam hal partisipasi, pemahaman, dan relevansi pembelajaran.

3.4 Data Artikel

Tabel 1. Data Artikel mengenai Model *Challenge Based Learning* (CBL) dan Pendekatan Etnomatematika

Penulis	Jurnal	Hasil
(Izzulhaq & Ardiansyah, 2023)	Arithmetic: Academic Journal of Math	Pembelajaran berbasis CBL dengan sentuhan etnomatematika yang terintegrasi dengan Instagram memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
(Ardiansyah, Tasya, et al., 2022)	Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)	Bahan ajar berbasis model Challenge Based Learning (CBL) dengan nuansa etnomatematika yang menggunakan objek bangunan tempat ibadah di Kota Cirebon pada materi luas permukaan bangun ruang sisi datar dinilai layak sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VIII. Tingkat kelayakan bahan ajar ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 85,49% dari para ahli dan praktisi, yang menunjukkan kriteria "sangat layak". Selain itu, keterbacaan bahan ajar mendapatkan rata-rata persentase sebesar 92% dari siswa, menunjukkan kategori "tinggi" atau mudah dipahami oleh pembaca. Respons siswa terhadap bahan ajar juga mencapai rata-rata persentase sebesar 84%, dengan kategori "sangat baik".
(Mahfiroh & Ardiansyah, 2023)	PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika	Challenge Based Learning yang mengangkat tema kuliner Dawet Ayu Banjarnegara memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika. Pendekatan inovatif ini terbukti efektif dan mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa berdasarkan sebagian hasil penelitian.
(Fairazatunnisa et al., 2021)	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021	Model pembelajaran Challenge Based Learning terbukti lebih unggul dibandingkan dengan model konvensional, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
(Alfiandy et al., 2023)	Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika	Kemampuan literasi matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Challenge Based Learning lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model Problem Based Learning, baik secara keseluruhan maupun pada setiap kategori disposisi matematis.
(Ayu et al., 2023)	SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika	Model Challenge Based Learning berbasis STEM yang didukung oleh Kahoot! dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
(Ardiansyah et al., 2023)	Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika	Bahan ajar etnomatematika yang memanfaatkan permainan engklek dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa tingkat SMP/MTs guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.
(Nugraha & Novaliyosi, 2023)	Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika	Media pembelajaran berbasis etnomatematika memberikan pengaruh yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa.

(Rani, 2018)	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan	Inovasi pendekatan etnomatematika dengan menggunakan objek Candi Ratu Boko mendorong siswa untuk lebih antusias mengenal budaya mereka sendiri sekaligus meningkatkan minat dalam mengeksplorasi kemampuan berpikir matematis.
(Ardiansyah, Agung, et al., 2022)	PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika	Artikel ini menjelaskan hubungan Challenge Based Learning (CBL) dengan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C), serta bagaimana pendekatan ini mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Dalam artikel disebutkan potensi inovasi dalam model pembelajaran CBL, termasuk integrasi dengan pendekatan seperti STEM, etnomatematika, dan pembelajaran berbasis hybrid untuk meningkatkan keterampilan 4C siswa dan kualitas pendidikan.

Daftar artikel yang ditampilkan pada Tabel 1 diatas merupakan 10 artikel yang penulis kumpulkan melalui proses pencarian di *google scholar*. Penelitian ini dilakukan dengan pencarian artikel penelitian enam tahun terakhir (2019-2024) yang relevan dengan topik pembahasan.

3.5 Biometrik

Setelah pencarian data *Google Scholar* dari tahun 2019 hingga 2024, yang dilakukan menggunakan PoP, terdapat 770 publikasi yang dikaitkan dengan istilah *Challenge Based Learning* (CBL), Etnomatematika, dan Kualitas Pendidikan. Metadata dikumpulkan, berisi informasi seperti penulis, judul, tahun, jurnal, penerbit, jumlah kutipan, tautan ke dokumen, dan URL yang relevan.

Tabel berikut menampilkan perkembangan penelitian tentang Challenge Based Learning (CBL), Etnomatematika, dan Kualitas Pendidikan dari tahun 2019-2024 berdasarkan penelusuran publikasi terindeks *Google Scholar* yang diperoleh melalui PoP.

Tabel 2. Jumlah dan Publikasi Jurnal mengenai *Challenge Based Learning* (CBL), Etnomatematika, dan Kualitas Pendidikan dari tahun 2019 - 2024

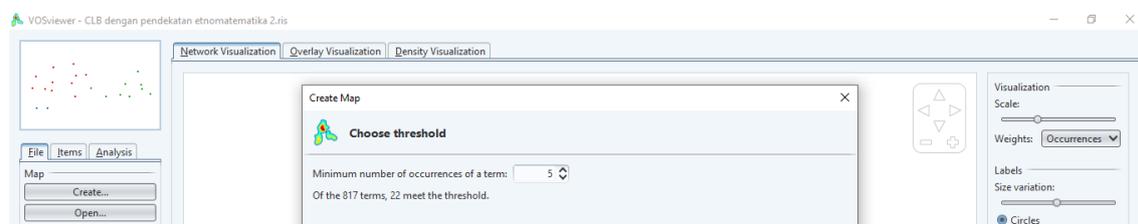
Tahun	Total Publikasi	%
2019	8	5%
2020	12	8%
2021	20	13%
2022	24	16%
2023	49	33%
2024	37	25%
Total	150	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah publikasi tertinggi terjadi pada tahun 2023, yaitu mencapai 33%. Jumlah publikasi meningkat dari jumlah terendah pada tahun 2019, yaitu 8, menjadi jumlah tertinggi sebanyak 49 pada tahun-tahun berikutnya. Sebagian besar dari total 150 publikasi diterbitkan dalam bentuk artikel jurnal, prosiding, dan buku.

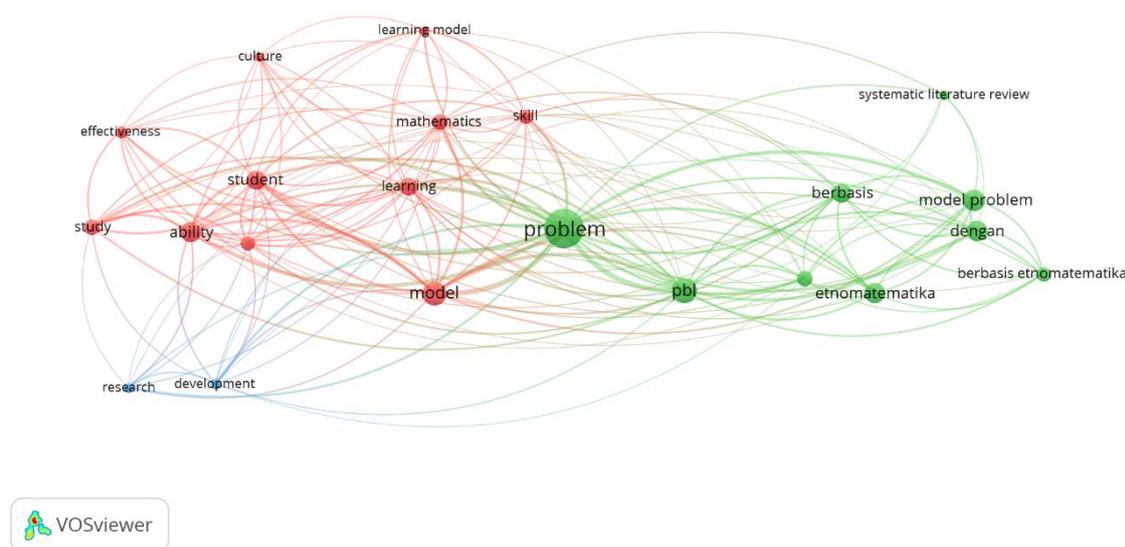
Temuan ini menunjukkan kemajuan dan minat yang berkelanjutan dalam mempelajari *Challenge Based Learning* (CBL) dan Etnomatematika. Banyak jurnal nasional dan internasional yang menerbitkan kajian tentang *Challenge Based Learning* (CBL) dan Etnomatematika terindeks *Google Scholar*, dan telah digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya.

Tiga jenis peta bibliometrik ditampilkan dalam hasil visualisasi *VOSviewer*: visualisasi jaringan, visualisasi overlay, dan visualisasi kepadatan. Mengimpor data dari PoP ke *Mendeley Desktop*

dilakukan dengan mengekspor ke dalam format RIS. Data publikasi sebanyak 150 diperbarui dengan kata kunci penulis yang diperoleh melalui *Update Details* setelah mengimpor RIS dari PoP. Metadata dibuat dalam format RIS setelah kata kunci penulis diisi. Selanjutnya, temuan analisis bibliometrik diperoleh dengan menjalankan data RIS *Mendeley* melalui perangkat lunak *VOSviewer*. Perangkat lunak tersebut digunakan untuk memasukkan data RIS, menghasilkan 817 istilah, yang 22 di antaranya merupakan kecocokan yang paling relevan. Kemudian, paling banyak lima istilah digunakan untuk mendeskripsikan kata-kata yang diulang. Hasil tampilan istilah pencarian adalah sebagai berikut (Gambar. 2).



Gambar 2. Visualisasi akusisi istilah di VOSviewer



Gambar 3. Network Visualization

Gambar 3 mengilustrasikan bahwa terjadi peningkatan publikasi yang membahas *Challenge Based Learning* (CBL) dan Etnomatematika pada tahun 2019-2024. Gambar tersebut juga menyimpulkan tren tema publikasi, seperti LKPD, Pengembangan lembar, PJBL, *Realistic Matematic* dalam publikasi terbaru tahun 2024, yang ditandai dengan warna kuning. Ide-ide ini dapat menjadi sumber informasi terkini untuk dipelajari. Gambar 3 menampilkan temuan *Network Visualization* yang dilakukan dengan perangkat lunak *VOSviewer*, yang mengungkapkan bahwa selama tahun 2019-2024, tiga klaster berisi 22 item yang terkait dengan *Challenge Based Learning* (CBL) dan Etnomatematika.

- a. Klaster 1, ditandai dengan warna merah, mencakup 11 topik berikut: *Ability, Culture, Effectiveness, Etnomatematic, Learning, Learning Model, Mathematic, Model, Skill, Student, Study*
- b. Klaster 2 (warna hijau) terdiri dari 9 istilah berikut: *Berbasis, Berbasis Etnomatematika, Dengan, Etnomatematika, Model Pembelajaran Problem, Model Problem, PBL, Problem, Systematic Literature Review*
- c. Klaster 3 (warna biru) terdiri dari topik berikut: *Researc, Development*

4. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Challenge Based Learning* (CBL) dengan pendekatan Etnomatematika memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan konsep matematika dengan budaya lokal, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi penyelesaian masalah nyata secara kolaboratif. Dalam konteks tujuan SDGs, pendekatan ini mendukung upaya menciptakan sistem pendidikan inklusif dan berkualitas. Oleh karena itu, model CBL berbasis Etnomatematika dapat dijadikan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran matematika, dan mendorong ketercapaian tujuan pembangunan berkelanjutan di sektor pendidikan.

Daftar Pustaka

- Alfiany, Z., Kurniawati, I., & Andriatna, R. (2023). Tinjauan Disposisi Matematis Siswa dalam Kemampuan Literasi Matematika Siswa pada Pembelajaran Challenge Based Learning. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.14878>
- Ardiansyah, A. S., Agung, G. H., Cahya, N. D., & Dinasari, A. (2022). Upaya Mengembangkan Keterampilan 4C melalui Challenge Based Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 627–637. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Ardiansyah, A. S., Anwar, M., Prasetya, B. D., Wardani, R. K., & Ratnawati, N. (2023). Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Dengan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(2), 1344–1357. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.375>
- Ardiansyah, A. S., Tasya, D. A., Farahani, U., & Dienina, S. H. (2022). Bangunan Tempat Ibadah Kota Cirebon sebagai Inovasi Bahan Ajar terintegrasi Challenge Based Learning bernuansa Etnomatematika. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, 2(3), 226–233. <https://doi.org/10.31849/jurkim.v2i3.11339>
- Ayu, A. S., Ardiansyah, A. S., & Waluya, S. B. (2023). Literature Study: Improving Critical Thinking Ability Through a Challenge Based Learning Model with a STEM Nuance with the Help of Kahoot! *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, November*, 145–150.
- Fairazatunnisa, F., Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). Challenge Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/702>
- <https://sdgs.bappenas.go.id/17-goals/goal-4/>
- Izzulhaq, M. G., & Ardiansyah, A. S. (2023). Telaah Challenge Based Learning (CBL) Bernuansa Etnomatematika Berbantuan Instagram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *ARITHMETIC: Academic Journal of Math*, 5(2), 139. <https://doi.org/10.29240/ja.v5i2.8642>
- Mahfiroh, H., & Ardiansyah, A. S. (2023). Telaah Challenge Based Learning pada pada Kuliner Dawet Ayu Banjarnegara Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 70–76. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Nisrina, R. N., & Najicha, F. U. (2022). Pengaruh Korean Wave Terhadap Ketahanan Nasionalisme Warga Negara Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2384–2392. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3015>
- Nugraha, N. W., & Novaliyosi, N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika : Systematic

Literature Review. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(1), 477–490. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.286>

- Pranitasari, D., & Ratu, N. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pisa Pada Konten Change and Relationship. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1235. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.2685>
- Rani, V. (2018). Etnomatematika Pada Candi Ratu Boko Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Realistik. *Pengembangan Kurikulum Dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Di sekolah dasar, April*, 172–177.
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (Sdgs). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3622>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Soebagyo, J., Andriono, R., Razfy, M., & Arjun, M. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Surat, I. M. (2018). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Etnomatematika sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 7(2), 143–154. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2548083>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>