



Inovasi pembelajaran: Penguatan modul ajar berdifferensiasi dan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa daerah untuk guru

Novianti*, Nia Astuti, T Rafli A, Zahwa Amanda, Khairunnisah, Hilda Auliana

Universitas Almuslim, Aceh, Indonesia

*email Koresponden Penulis: novianti.idr@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2024-10-19

Diterima: 2024-12-16

Diterbitkan: 2024-12-26



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2024 Penulis

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Alam Bireuen adalah belum adanya modul ajar yang berdifferensiasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta belum tersedianya media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal bahasa Aceh yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Tujuan dilakukan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman para guru Sekolah Alam Bireuen dalam menyusun modul ajar berdifferensiasi berbasis kearifan lokal bahasa Aceh dan dapat mendesain media komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh sebagai media pembelajaran yang inovatif. Metode pengabdian yang dilakukan menggunakan metode pengabdian Participatory Action Research (PAR) dengan cara melakukan tahapan peningkatan kemampuan para guru yang difasilitasi oleh tim pengabdian. Pengabdian ini mengeksplorasi penerapan dalam konteks pengembangan profesi guru, dengan fokus pada peningkatan penguasaan para guru dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi. Hasil yang telah dicapai adalah telah berhasil melakukan pendampingan pada guru Sekolah Alam Bireuen dalam menyusun modul ajar berdifferensiasi berbasis kearifan lokal bahasa Aceh, dan telah mengembangkan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh sebagai media pembelajaran yang inovatif dengan capaian tingkat keberhasilan dengan pemahaman dicapai dengan nilai rata-rata 85%. Jadi dengan adanya kegiatan pengabdian ini secara klasikal dapat disimpulkan adanya peningkatan dan semangat para guru dalam mengikuti kegiatan dan tercapainya kemampuan dalam mendesain modul ajar berdifferensiasi dan merancang komik matematika digital.

Kata Kunci: modul ajar; komik matematika; bahasa daerah

Cara mensitasi artikel:

Novianti, Astuti, N., Rafli A, T., Amanda, Z., Khairunnisah, & Auliana, H. (2025). Inovasi pembelajaran: Penguatan modul ajar berdifferensiasi dan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa daerah untuk guru. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(1), 117-125. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i1.22817>

PENDAHULUAN

Jumlah sebaran Sekolah Alam di Indonesia terus mengalami peningkatan disetiap tahunnya. Hal ini berdasarkan paparan dari hasil pemberitaan yang dapat diakses pada Jaringan Sekolah Alam Nusantara (JSAN), (Iswanti, 2021) terdapat kurang lebih dari 250 sekolah Alam seluruh Indonesia yang bergabung dalam



komunitas tersebut. JSAN merupakan suatu komunitas bagi pegiat sekolah Alam yang tersebar di seluruh Indonesia. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa setiap tahun adanya penjumlahan sekolah Alam di setiap Kabupaten. Hal ini menjadi semakin menarik bagi setiap orang, khususnya bagi para wali siswa akan keberadaan Sekolah alam di lingkungan sekitar. Akan banyak timbul argumen terkait pembelajaran di sekolah Alam berbeda dengan sekolah umum pada umumnya (Ushud et al., 2021). Hal yang menonjol sekali akan perbedaan sekolah tersebut adalah metode pembelajaran di sekolah Alam menggunakan alam sebagai objek utamanya dan tidak menggunakan baju seragam dan tidak menggunakan meja dan bangku untuk sarana pembelajaran (Mulyanah et al., 2021) (Hamadani, 2019). Hal itu menyebabkan keraguan bagi para orang terkait ketidak keseriusan ataupun kurangnya ilmu pendidikan yang diperoleh jika anak-anaknya disekolahkan pada sekolah alam.

Pada hakikatnya pembelajaran disekolah Alam juga sangat bermanfaat khususnya bagi anak-anak yang mempunyai gaya belajar yang kinestetik dan anak-anak dapat belajar secara langsung sesuai dengan pengalaman yang diperoleh secara langsung (Tsani et al., 2022). Dengan adanya program sekolah alam, peserta didik juga dapat membina nilai-nilai moral yang ada pada setiap kegiatan sekolah alam (Tsani et al., 2022). Begitu halnya dengan Sekolah Alam Bireuen (SABIR), dimana saat ini sekolah Alam Swasta satu-satunya yang ada di Kota Bireuen. Terkait dengan pembelajaran Sekolah SABIR saat ini juga samadengan sekolah Alam yang ada diseluruh Indonesia. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Sekolah Alam yang dikombinasikan dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini menjadi suatu hal yang menarik, disaat semua pendidik pada Sekolah umum lainnya sedang dalam proses penyesuaian dengan kurikulum merdeka, Sekolah Alam juga harus melakukan implementasi terkait dengan Kurikulum Merdeka disamping penerapan kurikulum Sekolah Alam. Pada penerapan Kurikulum Merdeka saat ini salah satu hal yang menjadi evaluasi setiap guru adalah terkait penyusunan Modul Ajar yang harus disediakan oleh setiap guru sebagai prasyarat dalam pembelajaran (Wahyuni & Huriyati, 2020) (Novianti et al., 2024).

Di era digital saat ini, media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan kearifan lokal di daerah setempat sebagai basis pengembangan media pembelajaran (Nurdiana & Asmah, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika (Nurdiana & Asmah, 2022).

Permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Alam Bireuen adalah belum adanya modul ajar yang berdifferentiasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta belum tersedianya media pembelajaran komik matematika digital (Novianti, Astuti, et al., 2023) berbasis kearifan lokal bahasa

Aceh yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik (Satira et al., 2023).

Di Sekolah Alam Bireuen, Aceh, masih ditemukan kendala dalam pembelajaran matematika, di mana guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan modul ajar yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam (Novianti, Khaulah, et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk: 1) Melakukan pendampingan pada guru Sekolah Alam Bireuen dalam menyusun modul ajar berdiferensiasi berbasis kearifan lokal bahasa Aceh; 2) Membuat komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh sebagai media pembelajaran yang inovatif. Melalui program ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Alam Bireuen, serta dapat dijadikan referensi bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

METODE

Pengabdian ini menggunakan metode pengabdian *Participatory Action Research* (PAR), dimana pengabdian ini dilakukan adalah melakukan perubahan yang optimal kepada mitra, dimana tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator (Jamaludin & Fajar, 2023) mengeksplorasi penerapan dalam konteks pengembangan profesi guru, dengan fokus pada peningkatan metode dan praktik pengajaran. Pengabdian ini dilakukan dengan sekelompok guru, menguji efektivitas program. Fase analisis melibatkan penilaian kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru yang berpartisipasi, mengidentifikasi praktik mengajar mereka saat ini dan area yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan analisis ini, tahap desain melibatkan pembuatan program pengembangan profesional yang disesuaikan, dengan memasukkan elemen-elemen seperti modul pembelajaran interaktif, kegiatan praktik, dan kesempatan untuk refleksi dan umpan balik (Mustika, 2022).

Kegiatan pengabdian yang akan dilakukan secara keseluruhan adalah memberikan pengetahuan terkait tata cara penyusunan modul ajar berdiferensiasi pada mata pelajaran matematika sehingga para guru dapat mengadopsi modul ajar berdiferensiasi tersebut dengan mengkombinasikan kurikulum merdeka dan kurikulum sekolah alam yang saat ini sedang diterapkan. Pengetahuan lain yang akan diberikan kepada guru-guru tersebut adalah penggunaan media pembelajaran komik matematika digital dengan menggunakan berbagai *platform*. Menurut Chusniah & Setianingsih (2021) *form* dalam penggunaan media pembelajaran sangat efektif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, platform-platform yang akan digunakan pada kegiatan ini adalah: 1) Platform <https://comica.ai/> dimana para guru dapat menyusun panel komik yang menarik; 2) <https://leonardo.ai/> . Dimana para guru dapat membuat karakter komik yang konsisten dengan berbagai jenis style; dan 3) Platform

<https://webtoons.com/id> dimana para guru dapat mempublikasikan karya komik menggunakan platform komik online.

Pada kegiatan tersebut Tim Pengabdian akan terus mendampingi setiap tahapan kegiatan dari (1) Melakukan sosialisasi terkait bagaimana menyusun modul ajar berdifferensiasi yang sesuai dengan kajian kurikulum merdeka; (2) Melakukan pelatihan dan guru mempraktikkan secara langsung modul ajar matematika dengan mengarahkan menyusun modul ajar berdifferensiasi lengkap dengan instrumen-instrumen yang akan digunakan nanti saat pembelajaran; (3) Melakukan penerapan teknologi dengan melakukan workshop terkait cara mendesai media pembelajaran komik matematika digital yang dikoordinasi langsung oleh tim pengabdian pada bidang keahlian IT; (4) Melakukan pendampingan dan bimbingan oleh tim pengabdian pada setiap kelompok guru dengan memonitoring dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman setiap guru terkait dengan materi yang sudah diajarkan dari tahap penyusunan modul ajar dan pembuatan media komik matematika digital; (5) keberlanjutan program dengan meninjau lagi hasil dari program yang sudah diajarkan, dengan melihat hasil dari implementasi para guru kepada siswa secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan adalah matematika, yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Novianti, Zaiyar, et al., 2023). Matematika juga memiliki aplikasi yang luas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penguasaan matematika menjadi suatu keniscayaan. Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah seringkali masih menekankan pada penghafalan rumus dan kurang menekankan pada pemahaman konsep serta kemampuan penalaran dan komunikasi matematis (Baroroh et al., 2019). Hal ini tampaknya juga terjadi di Sekolah Alam Bireuen, yang menjadi lokasi penelitian ini.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, sekolah-sekolah telah mulai mengeksplorasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah-sekolah dinilai kurang menarik minat siswa untuk membaca (Hapsari, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa secara kreatif dan inovatif. Berbagai jenis media pembelajaran dapat dimanfaatkan, seperti Komik digital, pop-up book, big book, atau permainan edukasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan guru Sekolah Alam Bireuen dalam penguatan modul ajar berdifferensiasi dan pembuatan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar berdifferensiasi dan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh yang dikembangkan layak, praktis, dan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Nurdiana & Asmah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi kesekolah dan penyebaran Angket kepada guru-guru di Sekolah SABIR sebelum kegiatan pelatihan ini dilakukan, terdapat beberapa masalah terkait dengan pembelajaran saat ini yaitu: terdapat beberapa guru yang penguasaan guru dalam menyusun modul ajar berdifferensiasi masih kurang sehingga di takutkan implementasi kurikulum merdeka yang kurang optimal, terdapat beberapa guru yang kurang dalam melestarikan budaya kearifan lokal Aceh dalam pemanfaatan media ajar yang digunakan serta penggunaan bahasa Aceh pada siswa kurang mengerto maksud dan arti dari bahasa Aceh tersebut dan masih terdapat beberapa guru yang kurang dapat mengembangkan media ajar inovatif dalam pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan dapat terlaksananya kegiatan sosialisasi dan adanya peningkatan pengetahuan terkait konsep dasar dalam mengkaji materi matematika dengan permasalahan kontekstual, terlaksananya kegiatan sosialisasi dan adanya kualitas keterampilan mitra terkait dengan alur dalam modul ajar dalam menerjemahkan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran dan terlaksananya kegiatan sosialisasi dan adanya kualitas keterampilan mitra dalam penyusunan modul Ajar serta dapat memanfaatkan waktu secara maksimal.

Hal ini yang menjadi sasaran adalah Tersedianya fasilitas buku ajar sebagai referensi dalam membuat modul ajar dan media komik matematika digital, kelestarian budaya kearifan lokal bahasa daerah Aceh, terlaksananya kegiatan sosialisasi dan meningkatnya kualitas keterampilan mitra dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, terlaksananya kegiatan pelatihan dan meningkatnya pengetahuan dalam penyesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka dan kurikulum sekolah alam dan dapat meningkatnya pengetahuan keterampilan mitra dalam kegiatan penerapan teknologi saat merancang media pembelajaran komik matematika digital yang terintegrasi dengan bahasa Indonesia dan bahasa Aceh.



Gambar 1. Tahap sosialisasi

Kegiatan yang telah dilakukan pada tahap pertama adalah melakukan tahap Sosialisasi dengan tim pengabdian melakukan sosialisasi secara langsung terkait pemahaman guru disekolah Alam Sabir terkait sejauh mana Modul Ajar yang selama ini digunakan dengan menyesuaikan juga dengan kurikulum Alam yang

diterapkan disekolah tersebut. Sosialisasi ini juga dilakukan untuk mengetahui pemahaman para guru disekolah Alam Sabir terkait Modul Ajar berdifferensiasi yang dapat diterapkan disekolah tersebut.

Selanjutnya pada tahap kedua kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan penyusunan modul ajar berdifferensiasi. Hasil dari pendampingan ini adalah tersusunnya modul ajar berdifferensiasi yang memuat materi-materi matematika SMP/MTs dengan menggunakan konteks kearifan lokal bahasa Aceh. Modul ajar ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Alam Bireuen (Kristina et al., 2021; Mulyanah et al., 2021). Penyusunan modul ajar ini melibatkan partisipasi aktif guru-guru, sehingga mereka memiliki pemahaman yang baik tentang cara mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa (Apiati & Hermanto, 2020). Modul ajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar beragam siswa dapat digunakan sebagai panduan bahan ajar. Modul ini mencakup berbagai metode, strategi, dan penilaian yang dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Penggunaan teknologi interaktif (misalnya, video, kuis, dan forum diskusi) untuk meningkatkan keterlibatan siswa.



Gambar 2. Pendampingan penyusunan modul ajar

Tahap ketiga yang dilakukan terkait dengan Penerapan Teknologi dengan pelatihan Media Pembelajaran Komik Matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh. Tim pengabdian telah mengembangkan komik matematika digital yang memuat materi-materi matematika SMP/MTs dengan menggunakan konteks kearifan lokal bahasa Aceh. Komik digital ini dikembangkan dengan menggunakan platform <https://comica.ai/>. Melatih membuat karakter komik yang konsisten dengan berbagai jebis style menggunakan <https://leonardo.ai/>. Dan selanjutnya mempublikasikan karya komik menggunakan platform komik online seperti <https://webtoons.com/id>, sehingga mudah untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Komik digital ini memuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.



Gambar 3. Penerapan teknologi

Hasil dari program pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan modul ajar berdifferensiasi dan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Alam Bireuen. Guru-guru mengapresiasi adanya pendampingan dan dukungan dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pendampingan dan Evaluasi yang menjadi tahap keempat diadakan monitoring terhadap capaian kemampuan para guru terkait penguasaan dan penyusunan modul Ajar berdifferensiasi dan dikaitkan dengan media komik matematika digital dan untuk mengkaji tingkat keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan adalah dengan membagikan angket kepada semua peserta yang mengikuti kegiatan sehingga capaian tingkat keberhasilan dengan pemahaman dicapai dengan nilai rata-rata 85%. Hal ini dapat terlihat jelas bahwasanya adanya perubahan terkait pemahaman para peserta dalam mengikuti kegiatan pengabdian pembuatan modul ajar berdifferensiasi dan pelatihan media komik matematika digital berbasis kebudayaan Bahasa daerah Aceh, dan tahap yang terakhir adalah keberlanjutan Program yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah program lanjutan yang masih terkait dengan program yang sudah dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, simpulan pada program pengabdian ini adalah Program pengabdian masyarakat ini telah berhasil melakukan pendampingan pada guru Sekolah Alam Bireuen dalam menyusun modul ajar berdifferensiasi berbasis kearifan lokal bahasa Aceh, dan telah mengembangkan komik matematika digital berbasis kearifan lokal bahasa Aceh sebagai media pembelajaran yang inovatif Hal ini dikaji dari tingkat keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan adalah dengan membagikan angket kepada semua peserta yang mengikuti kegiatan sehingga capaian tingkat keberhasilan dengan pemahaman dicapai dengan nilai rata-rata 85%.

Selain itu beberapa peningkatan kemampuan para guru yang telah mengikuti kegiatan ini adalah Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media ajar komik matematika sehingga dapat

menghasilkan 1 paket media pembelajaran Komik Matematika Digital dan menghasilkan modul ajar berdifferensiasi. Sehingga kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru sekolah SABIR karena mempunyai dampak yang sangat baik, dan menumbuhkan semangat para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif untuk pembelajaran selanjutnya. Tindak lanjut dari kegiatan ini adalah melakukan evaluasi secara berkala sehingga dapat mengukur sejauh mana kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan para guru, melakukan diskusi atau komunitas praktik secara rutin sehingga dapat berbagi masalah dan solusi. Manfaat dari keberlanjutan yang akan dilakukan adalah dapat mengetahui pemahaman para guru dan memperkuat kolaborasi antar guru sehingga meningkatkan profesionalisme para guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada yang memberi seluruh tim pengabdian yang telah berkontribusi dan Hibah DRTPM Tahun 2024 dengan skema pengabdian masyarakat serta kepada pengelola jurnal ilmiah yang telah mempublikasikan artikel ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Apiati, V., & Hermanto, R. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematik Berdasarkan Gaya Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.630>
- Baroroh, N., Rahayu, R., & Ulya, H. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Anyaman Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4059>
- Chusniah, E. R., & Setianingsih, R. (2021). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(2). <https://doi.org/10.26740/jppms.v3n2.p55-64>
- Hamadani, A. (2019). Sekolah Alam: Alternatif Pendidikan Ramah Anak. *Jurnal Harkat: Media Komunikasi Gender*, 11(1). <https://doi.org/10.15408/harkat.v15i1.10433>
- Hapsari, G. P. P. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*.
- Iswanti, B. (2021). Manajemen Pembelajaran Paud Berbasis Alam Tk Al Karim School. In *Tesis*.
- Jamaludin, M. J., & Fajar, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Nahwu Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Di Pondok Pesantren Ar-Raoudotussibyan Cihanjawa-Purwakarta. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/hm.v4i2.18085>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Puastuti, D. (2021). Implementasi Kurikulum Sekolah Alam dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik di Sekolah

- Alam Al Karim Lampung. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v5i2.24376>
- Mulyanah, D., Lestari, R. Y., & Hardika Legiani, W. (2021). Model Kurikulum Sekolah Alam Berbasis Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 5(2).
<https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4439>
- Mustika, J. (2022). Oemah Matematika: Pendampingan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Anak-Anak di Kelurahan Yosorejo. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1).
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1899>
- Novianti, N., Astuti, N., & Sriwinar, S. (2023). *Komik matematika digital untuk meningkatkan literasi numerasi kajian etnomatematika* (I). Deepublish.
- Novianti, N., Khaulah, S., & Abdillah, T. R. (2023). Development of 2D Animation Learning Video Media for the TAPPS Learning Model to reduce Mathematics Phobia. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9509–9515.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4962>
- Novianti, N., Nuri, B., Husnidar, H., & Khaulah, S. (2024, January 31). Innovation of E-Module Mathematics Teaching Materials Based On Ethnomathematics For Students' Creative Thinking Abilities. *Proceedings of Malikussaleh International Conference on Education Social Humanities And Innovation (Miceshi)*.
- Novianti, N., Zaiyar, M., Khaulah, S., Fitri, H., & Jannah, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2369–2375.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5370>
- Nurdiana, R., & Asmah, S. N. (2022). Game Edukasi Matematika “Tang Mane Bakoel Saprahan” dengan Konteks Kearifan Lokal Melayu Kalimantan Barat. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 7(1).
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v7i1.2695>
- Satira, U., Novianti, N., & Khaulah, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Strategi Learning With Team Quiz Menggunakan Media E-Modul. *Jurnal Asimetris*, 4(2), 137–145.
<http://journal.umuslim.ac.id/index.php/asm/article/view/2316>
- Tsani, M., Sakur Jaelani, M., Muhyin, M., Kuswandi, K., Taufiq Hanafi, A. M., Usnawati, U., Jannah, M., Urmila, R., Maesarah, A., & Said, M. (2022). Sekolah Alam Sebagai Alternatif Pendidikan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak-Anak di Dusun Burne Desa Bebidas Kecamatan Wanasaba. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 14–25.
<https://doi.org/10.51700/empowerment.v2i1.328>
- Ushud, A. A. A., Novita, I., & Juliasari, N. (2021). Pelatihan Pemanfaatan CMS Untuk Pembuatan Website Bagi OrangTua Siswa Sekolah Alam Tangerang. *JAM-TEKNO (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO)*, 2(1).
- Wahyuni, L., & Huriyati, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2).
<https://doi.org/10.32939/tarbawi.v16i2.678>