



ETNOPEDAGOGIK MAPPADDEKKO

DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS VIRTUAL REALITY

YULITA
ANDI MUHAMMAD IRFAN TAUFAN ASFAR
ANDI MUHAMMAD IQBAL AKBAR ASFAR
SUNARTI
INDRI PUTRIANSYAH





eureka
media aksara
Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-151-738-8



9 786231 517388

**ETNOPELAGOGIK *MAPPADDEKKO*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *VIRTUAL REALITY***

Yulita

Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar

Andi Muhammad Iqbal Akbar Asfar

Sunarti

Indri Putriansyah



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**ETNOPEDAGOGIK MAPPADDEKKO DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Penulis : Yulita
Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar
Andi Muhammad Iqbal Akbar Asfar
Sunarti
Indri Putriansyah

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Meilita Anggie Nurlatifah

ISBN : 978-623-151-738-8

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, OKTOBER 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nyalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku dengan judul **“Etnopedagogik Mappaddekkko dalam Pembelajaran Matematika Berbasis *Virtual Reality*”** ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu, walaupun dalam konteks yang masih jauh dari kesempurnaan. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada nabi teladan Muhammad SAW sebagai uswatunhasanah warahmatanlil’alamin.

Buku ini tidak akan terwujud jika tidak ada dorongan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan serta bimbingan.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan buku ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Oleh karena itu, penulis berharap buku ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Watampone, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 STRATEGI PEMBELAJARAN	4
A. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	4
B. Perbedaan Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran.....	8
C. Komponen-komponen Strategi Pembelajaran	15
D. Klasifikasi Strategi Pembelajaran	22
E. Implementasi Pembelajaran.....	26
BAB 3 ETNOPEDAGOGIK DAN ETNOMATEMATIKA	29
A. Pengertian Etnopedagogik.....	29
B. Pendekatan Etnopedagogik	30
C. Etnopedagogi Sebagai Pendekatan Pembelajaran	31
D. Pengertian Etnomatematika.....	34
E. Kemampuan Pemahaman Matematika	35
BAB 4 TRADISI MAPPADDEKKO	38
A. Pengertian Tradisi <i>Mappaddekkko</i>	38
B. Tahapan-Tahapan Tradisi <i>Mappaddekkko</i>	39
C. Sintaks Tradisi <i>Mappaddekkko</i>	40
BAB 5 SISTEM KOORDINAT	42
A. Pengertian Sistem Koordinat Cartesius	42
B. Letak Titik Pada Koordinat Cartesius.....	43
C. Kuadran Koordinat Cartesius.....	45
BAB 6 VIRTUAL REALITY	48
A. Pengertian <i>Virtual Reality</i>	48
B. Strategi <i>Mappaddekkko</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i>	49

BAB 7 INTEGRASI ETNOPEDAGOGIK MAPPADDEKKO KEDALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIRTUAL REALITY	52
A. Integrasi Etnopedagogik <i>Mappaddekk</i>	52
B. Rancangan Tahapan Pembelajaran.....	53
C. Rancangan Proses Penerapan <i>Virtual Reality</i>	56
DAFTAR PUSTAKA	59
GLOSARIUM.....	70
TENTANG PENULIS	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Hubungan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran	13
Gambar 5. 1. Sistem Koordinat Cartesius	42
Gambar 5. 2. Titik Koordinat	44
Gambar 5. 3. Kuadran Sistem Koordinat	45
Gambar 5. 4. Diagram Cartesius.....	46
Gambar 7. 1. Rancangan <i>Virtual Reality</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 7. 1. Deskripsi Tahapan Pembelajaran	53
--------------------------------------------------	----



**ETNOPELAGOGIK *MAPPADDEKKO*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS *VIRTUAL REALITY***

Yulita

Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar

Andi Muhammad Iqbal Akbar Asfar

Sunarti

Indri Putriansyah



BAB

1

PENDAHULUAN

Tradisi *Mappaddekkko* adalah tradisi rutin bagi masyarakat Desa Pationgi setiap tahun. Tradisi ini memiliki makna filosofis dalam setiap tahapan yang berurutan dan sistematis, serta mengandung nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kerja keras, kebersamaan, dan nilai-nilai moral yang telah diturunkan dari nenek moyang. Namun, tradisi ini hanya dilihat oleh masyarakat sebagai ungkapan syukur atas hasil panen yang melimpah. Padahal, tradisi *Mappaddekkko* memiliki tahapan yang terstruktur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, termasuk Matettu (persiapan), Mallibu (penyelidikan), dan Mappasilolongeng (persepsi yang sama) yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Proses integrasi kearifan lokal dan budaya dalam proses pembelajaran dikenal sebagai etno-pedagogi. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa, serta mempromosikan keberagaman budaya dan pemahaman terhadap budaya yang berbeda. Hal ini menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk mempertahankan pengetahuan budaya dari tradisi *Mappaddekkko*, yang kaya akan makna di setiap tahapannya. Pendekatan etno-pedagogi menekankan bahwa budaya adalah sumber daya penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kreatif siswa untuk menciptakan ide-ide baru dan inovatif dalam pemecahan masalah.

BAB 2

STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi

Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asfar et al., 2021). Pada awalnya istilah strategi banyak digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Misalnya seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya itu, seorang pelatih tim sepak bola akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Begitu pula seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik. Asfar et

BAB 3

ETNOPELAGOGIK DAN ETNOMATEMATIKA

A. Pengertian Etnopedagogik

Etnopedagogi adalah aktualisasi pembelajaran terhadap penanaman nilai kearifan lokal suatu etnik (Abdurrahman et al., 2020). Etnopedagogi secara literal dapat diartikan membimbing anak. berdasarkan bahasa Yunani kuno, etnopedagogi terdiri dari dua kata, yaitu kata etos yang berarti “ilmu” dan kata *paidagogeos* yang berarti “membimbing” (Octana, 2020). Pendidikan merupakan kata yang berhubungan dengan pedagogi, yang saat ini digunakan untuk merujuk kepada keseluruhan konteks pembelajaran dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan membimbing anak. Etnopedagogi merupakan praktek pendidikan berbasis kearifan lokal yang membahas berbagai ranah seperti seni bela diri, pengobatan, lingkungan hidup, pertanian ekonomi dan hal-hal lain yang bersumber dari nilai-nilai kultural suatu etnis yang menjadi standar perilaku.

Etnopedagogi memandang pengetahuan atau kearifan lokal (*local knowledge, local wisdom*) sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat (Nuraini & Fauzan, 2022). Selanjutnya, Suarmika & Utama (2017) menegaskan bahwa etnopedagogi mengangkat nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian penting dalam proses pendidikan, sebagai bagian dari proses pembudayaan. Selain itu, dalam ekskalasi interaksi sosial yang semakin dinamis karena

BAB

4

TRADISI *MAPPADDEKKO*

A. Pengertian Tradisi *Mappaddekkko*

Tradisi *Mappaddekkko* adalah sebuah tradisi budaya yang dilaksanakan oleh masyarakat Bugis setiap tahunnya. Tradisi ini melibatkan rangkaian kegiatan yang melibatkan alat-alat tradisional seperti alu dan palungeng, serta mencakup aspek musik, tarian, dan atraksi. Tradisi *Mappaddekkko* memiliki makna filosofis yang mendalam dan mengandung nilai-nilai penting seperti kerja sama, kerja keras, kebersamaan, dan nilai moral. Meskipun sering kali dipandang sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen yang melimpah, tradisi ini memiliki dimensi yang lebih luas dalam membentuk identitas budaya dan memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. Tradisi ini juga dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran nilai-nilai budaya dan keterampilan seperti kreativitas, kerja tim, dan penghargaan terhadap warisan budaya lokal.

Tradisi *Mappaddekkko* yaitu proses memadukan irama tumbukan alu pada *palungeng* dan alat musik yang digunakan serta memadukan tarian-tarian atau atraksi-atraksi yang dipertontonkan ketika pelaksanaan pesta panen (Nurmayanti, 2020). Tradisi *Mappaddekkko* memiliki nilai-nilai yang harus ditanamkan kepada setiap diri peserta didik baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

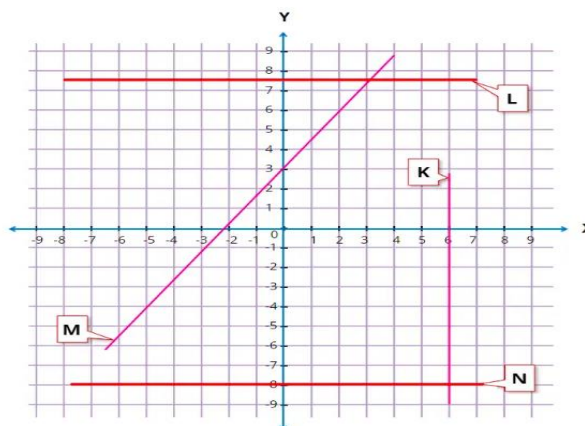
BAB 5

SISTEM KOORDINAT

A. Pengertian Sistem Koordinat Cartesius

Koordinat Cartesius adalah sistem koordinat yang memuat angka-angka tertentu di setiap bidangnya yang ditulis dalam bentuk (x,y) . Koordinat ini ditemukan oleh seorang ahli Matematika asal Prancis, yaitu Rene Descartes. Ciri utama koordinat Cartesius adalah adanya dua garis tegak lurus yang saling berpotongan di suatu titik. Kedua garis tersebut dinamakan sebagai sumbu koordinat.

Sistem koordinat Cartesius memuat dua buah sumbu, yaitu sumbu yang arahnya vertikal atau biasa disebut sumbu Y dan sumbu yang arahnya horizontal atau sumbu X. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 5. 1. Sistem Koordinat Cartesius

BAB

6

VIRTUAL REALITY

A. Pengertian *Virtual Reality*

Virtual Reality atau realitas maya adalah teknologi yang memungkinkan penggunanya berinteraksi terhadap objek nyata yang disimulasikan menggunakan perangkat lunak (Antonowicz et al, 2018). *Virtual Reality* merupakan objek atau lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi dan mampu menghadirkan suasana 3D sehingga membuat penggunanya seolah-olah terlibat secara fisik (Delgado et al, 2020). *Virtual Reality* banyak digunakan dalam simulasi penerbangan. Simulasi penerbangan dilakukan oleh Pilot menggunakan sistem sebelum melakukan penerbangan yang sebenarnya. Teknologi *Virtual Reality* banyak digunakan dalam proses pembelajaran di era pandemi ini. Penerapan teknologi tersebut berperan penting dalam penyampaian informasi secara visual dengan dukungan audio dan video (Avis et al, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0 adalah media pembelajaran berbasis *Virtual Reality*. *Virtual Reality* merupakan media yang berfungsi untuk menampilkan proyeksi gambar dari layar suatu smartphone menjadi lebih jelas dan nampak nyata (Asikin, Nevrita & Alpindo, 2019). Dengan majunya teknologi yang semakin canggih, bidang pendidikan juga memerlukan

BAB 7

INTEGRASI ETNOPELAGOGIK MAPPADDEKKO KEDALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIRTUAL REALITY

A. Integrasi Etnopedagogik *Mappaddekk*

Integrasi tradisi *Mappaddekk* pada pelajaran matematika akan semakin kompleks jika dipadukan dengan teknologi yang semakin berkembang saat ini, salah satunya adalah pembelajaran berbasis virtual (Jaya et al., 2022; Ahmad, Muslim dan Situmorang, 2022). Teknologi *Virtual Reality* dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan pengalaman yang dapat memperkaya dan memperdalam pemahaman tentang kearifan lokal. Konsep VR dalam riset ini akan memberikan gambaran umum kepada peserta didik mengenai tahapan tradisi *Mappaddekk* yang dapat melibatkan peserta didik secara virtual dalam mengeksplorasi nilai-nilai yang terkandung dalam tahapan tradisi tersebut. Selain itu, setiap tahapan tradisi *Mappaddekk* akan menyajikan beragam soal matematika yang akan melatih peserta didik melakukan pemecahan masalah. Hal ini tidak lagi menjadi monoton bagi peserta didik, namun menjadi solusi alternatif yang lebih bersifat student centered guna mendukung kemampuan peserta didik dalam berpikir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Ariyani, F., Nurulsari, N., Maulina, H., & Sukamto, I. (2020). The prospective ethnopedagogy-integrated STEM learning approach: Science teacher perceptions and experiences. *Journal of Physics: Conference Seris*. doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012082
- Afif, N. (2022). Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal dan Implementasinya Terhadap Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 1041-1062.
- Ahmad, A., Muslim, S. dan Situmorang, R. 2022. Virtual class-based learning for prospective State Civil Apparatus. *Journal of Positive School Psychology*. 6 (3):2021-2027.
- Antika, S., Syamsuyurnita, S., Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Antonowicz, K. and Wilson, B., 2018. *Virtual Reality Goggles in The Art History Classroom?*[online] FSU Department of Art History. Available at: <<https://arthistory.fsu.edu/google-glasses/>> [Accessed 7 November 2021]
- Asfar, A. I. T. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran orientation challenge apply review (OCAR) terhadap berpikir kreatif siswa. In *Susunan Redaksi Seminar Nasional "Tellu Cappa"* (p. 7).
- Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., & Darmawan, D. (2018, June). The Effect of REACE (Relating, Exploring, Applying, Cooperating and Evaluating) Learning Model Toward the Understanding of Mathematics Concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, No. 1, p. 012145). IOP Publishing.
- Asfar, A. I. T., Asmawaty, A., Asfar, A. I. A., & Nursyam, A. (2019). Mathematical concept understanding: the impact of integrated learning model. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 211-222.

- Asfar, A. I. T., Nur, S., & Asfar, A. I. A. (2019, April). The improvement of mathematical problem-solving through the application of Problem Posing & Solving (PPS) learning model. In 1st International Conference on Advanced Multidisciplinary Research (ICAMR 2018) (pp. 362-366). Atlantis Press.
- Asfar, A. M. I. A., Ahmad, M. A, Anshari, & Asfar, A. M. I. T. (2021). Elaboration of Active Knowledge Sharing Learning Model To Improve High Order Thinking Skills Integrated 4C. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 260-266. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6693>
- Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. I. T., Nur, A. S. A., & Kurnia, A. (2019, December). Implementasi Model Pembelajaran Knowledge Sharing Berbasis Kompetensi pada Mahasiswa Teknik Kimia Politeknik Negeri Ujung Pandang. In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 155-159.
- Asfar, A. M. I. A., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., & Nurannisa, A. (2022). Validity and Practicality of learning model development of LAPS-Heuristics with local wisdom on Students' Metacognitive Ability. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3).
- Asfar, A. M. I. T, Ahmad, M. A, Gani, H. A, Asfar, A. M. I. A, & Nurannisa, A. (2021). Development of Connecting Extending Review (CER) Learning Model to Improve Student's Mathematical Reasoning Ability. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 267-274. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6694>
- Asfar, A. M. I. T. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Connecting Extending Review (CER) untu Mening at an Kemampuan Penalaran Matematika. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 5, 621-630.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2019). Efektivitas Case based Learning (CBL) Disertai Umpan Balik terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Histogram Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-45.

- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020, October). Case-based games learning strategies to improve conceptual understanding in mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012060). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Local Wisdom. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(5), pp. 687-698.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). The effectiveness of distance learning through Edmodo and Video Conferencing Jitsi Meet. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1760, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). Efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Posing and Solving (PPS) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Silabi Education*, 7(2), 124-132.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2021, March). Integration of local traditions bugis-makassarese: Learning strategies to improve mathematical communication skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1808, No. 1, p. 012064). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022, July). Analysis of students' mathematical reasoning ability using connecting, extending, review (CER) learning model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Sartina, S. (2018). Modifikasi Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) Dengan Model Pembelajaran Explicit Intruction (EI) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Aksara Public*, 2(4), 23-38.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Sulastri, S. (2021). Improving student's complex problem solving through LAPS-Talk-Ball learning integrated with interactive games. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1722, No. 1, p. 012105). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. H., Sirwanti, M. R., & Kurnia, A. (2019). The Elaboration Study as an Innovative

Learning Model in an Effort to Improve the Understanding of Mathematics. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 842-864.

- Asfar, A. M. I. T., Sumiati, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022). Analysis of Students' Mathematical Connection Ability Through Learning Strategies Based on Local Wisdom. *Jurnal Didaktik Matematika*, 9(1), 170-185.
- Asfar, A. M. I. T., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022). Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS)-Heuristics Berkearifan Lokal. CV Eureka Media Aksara
- Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. (2019). Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* untuk guru-guru IPA kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 71-76.
- Atika, A., Nurjanah, N., & Shokib, M. S. (2019, October). Eksplorasi Etnomatematika Di Cirebon: Sebuah Kajian Literatur. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 448-456).
- Avis, J., Atkins, L., Esmond, B. and McGrath, S., 2021. Re-conceptualising VET: responses to covid-19. *Journal of Vocational Education & Training*, 73(1), pp.1-23.
- Azis, E., Asfar, A. M. I. T., Rianti, M., Hasanuddin, A. A., Asfar, A. M. I. A., & Nur, A. S. A. (2019). Analysis of validity and practicality of ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) learning model. In *International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Proceeding Series*, pp. 398-404. <https://doi.org/10.30605/iconss.79>
- Chairul, A. (2019). Kearifan lokal dalam tradisi mancoliak anak pada masyarakat adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 5(2).
- Damayanti, W., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Nurannisa, A., Yulita, Y., & Ayunita, A. (2022). Enhancement Complex Problem Solving Melalui Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Perahu Tradisional Phinisi Khas Bugis. CV Eureka Media Aksara

- Damayanti, W., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Yulita, Y., & Ayunita, A. (2022, August). Enhancement Complex Problem Solving Siswa SMP pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Integrasi Perahu Tradisional Phinisi Khas Bugis. In Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 2, pp. 259-266).
- Delgado, J.M.D., Oyedele, L., Demian, P. and Beach, T., 2020. A research agenda for augmented and *Virtual Reality* in architecture, engineering and construction. *Advanced Engineering Informatics*, 45, p.101122.
- Delviana, R., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review: Eksplorasi Etnomatematika pada Ornamen. *Leibniz: Jurnal Matematika*, 2(1), 48-58.
- Dewi, S. S., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., FA, A. N., Nurhasanah, N., & Rosdaliani, A. (2022). Elaborasi Permainan Ma'benteng Terintegrasi 4C Skills Berbasis Android terhadap Kemampuan Berpikir Analitik. CV Eureka Media Aksara
- Dewi, S. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Nurhasanah, N., & Rosdaliani, A. (2022, August). Peningkatan Kemampuan Berpikir Analitik Siswa melalui Elaborasi Permainan Bugis Ma'benteng Terintegrasi 4C Skills Berbasis Android. In Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 2, pp. 286-291).
- Fausia, N., Upu, H., Talib, A., Natalia, F., & Asfar, A. M. I. T. (2021, December). The Development of Jarimatika Method in Increasing the Speed of Counting Through Android-Based Taktikjar Learning Media. In International Conference on Educational Studies in Mathematics (ICoESM 2021) (pp. 368-372). Atlantis Press.
- Febriantika, A. A. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari kompetensi keahlian. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 1-8.
- Hernawati, D., Badriah, L., & Mustofa, R. F. (2019). Perspektif potensi lokal sancang: Sebuah refleksi untuk meningkatkan pemahaman etnopedagogik. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(4), 194-204.

- Jaya, H., Haryoko, S., Baharuddin, A. R., dan Suhardi, I. 2022. Potential utilization of *Virtual Reality* learning for vocational school teachers. *World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences*. 7 (2):054-061.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, W., & Kartono, K. (2018, February). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika. In Prisma, prosiding seminar nasional matematika (Vol. 1, pp. 588-595).
- Maemali, P., Prayitno, A., & Widayanti, F. D. (2020). Etnomatematika pada budaya masyarakat Nagekeo. *Jurnal Penelitian & Pengkajian Ilmiah Mahasiswa (JPPIM)*, 1(1), 48-58.
- Magfirah, M., Asfar, A. I. T., Akbar, A. I., Fauziah, A., & Sumiati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran PGSD. In Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains, pp. 31-37.
- Magfirah, M., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Fauziah, A. (2021). Application Of Traditional Games" Lojo-Lojo Pindip" Android-Based In Upgrading Reasoning Adaptive Students. ICE-TPD.
- Magfirah, M., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurwijaya, S., & Fauziah, A. (2022, July). Improving mathematical adaptive reasoning through traditional game "Lojo-Lojo Pindip" based on Android. In AIP Conference Proceedings (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(01), 35-44.
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(2), 28-39.
- Nisiotis, L., Alboul, L., & Beer, M. (2020). A Prototype that Fuses *Virtual Reality*, Robots, and Social Networks to Create a New Cyber-Physical-SocialEco-Society System for Cultural Heritage. *Sustainability* 2020, 12,645; doi:10.3390/su12020645, 1-15.

- Nur, A. S. A., Ramli, A., Aziz, M., Asfar, A. M. I. T., & Purnama, A. D. (2023). *Tingkatkan Analogi Dan Kuriositas Belajar Berbasis Saintifik Berkearifan Lokal*. Penerbit Tahta Media.
- Nuraini, F., & Fauzan, F. (2022). Kajian pendekatan etnopedagogi dalam pendidikan melalui kearifan lokal Aceh. *Al-Madaris: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(2), 31-41.
- Nurannisa, A., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Budianto, E., Nurlia, N., & Rahayu, A. S. (2019, December). Peningkatan Kemampuan Ekstrapolasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Meppo (Missouri Explain Predict Project Observe). In *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, pp. 238-243.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Learning design based on local wisdom maddawa-dawa, mammanu-manu and mappettuada. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 4(2), 214-223.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Learning design: Integrated local tradition ma'dawa-dawa, ma'manu-manu, ma'pettuada based on android. In *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1760, No. 1, p. 012049)*. IOP Publishing.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Syaifullah, A. (2021). Improving students' mathematical logical intelligence through the online-based integration of local wisdom of Sulapa Eppa Walasuji. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 283-294.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Syaifullah, A. (2021). Analysis Of Student Responses To Online-Based Mathematics Learning With Integration Of Local Wisdom Sulapa Eppa Walasuji. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 51-56.
- Nurannisa, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Syaifullah, A., & Nurlinda, N. (2022, July). Integration of Bugis-Makassar ethnic traditions Sulapa Eppa Walasuji in developing logical-mathematical intelligence of students based on Android

- applications. In AIP Conference Proceedings (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Nurlia, N., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Budianto, E., FA, A. N., & Rahayu, A. S. (2019, December). Peningkatan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Penerapan Model Pro Talk Chips (Problem Talking Chips). In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 386-390.
- Nurlia, N., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Masri, M., & Sari, T. P. (2022, July). Integration of Sigajang Laleng Lipa ritual in learning to improve high order thinking skills (HOTS) based on students' mathematical problem solving. In AIP Conference Proceedings (Vol. 2577, No. 1). AIP Publishing.
- Nurmawanti, N. 2020. *Mappaddekko* dalam tradisi pesta panen di Desa Pationgi Kecamatan Patimpeng Kabupaten Bone studi unsur-unsur kebudayaan islam (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Octana, I. N. (2020). Pengembangan modul pengayaan fisika sma bermuatan keterampilan abad 21 berbasis kearifan lokal pada etnis lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Payadnya, I. P. A. A., Ngurah, T. J. I. G. A., & Kadek, R. P. (2021). Analisis pemahaman siswa dalam memecahkan permasalahan etnomatematika dari sudut pandang three read protocol. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 366-375.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68-84.
- Prastyo, E., & Nuswantari, S. (2020). Pembelajaran Tematik Covid-19 Bervisi SETS Terintegrasi Kearifan Lokal untuk Sekolah Dasar. *learning*.
- Purwasih, G. D. (2020). Potret Kehidupan “Alam”: Pendidikan Yang Berwawasan Lingkungan Masyarakat Terasing Di Kampung Naga. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 39-53.

- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan yang Relevan dalam Mengatasi Permasalahan Global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85-89.
- Rahayu, A. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nursyam, A., Handayani, E., & Azizah, A. S. N. (2021). Incereasing Students' Flexible Thinking Skills Through The Application Of Integrated Open Time Learning Model of The Massallo Kawali Tradition. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 71-75.
- Rahayu, A. S., Asfar, A. M. I. T., Nursyam, A., & Asfar, A. M. I. A. (2022, July). Massallo kawali tradition integrated in open time learning model improving students' flexible thinking ability. In *AIP Conference Proceedings (Vol. 2577, No. 1)*. AIP Publishing.
- Rismawati, R., Asfar, A. M. I., Asfa, A. M. I. T., & Nurannisa, A. (2021). Exploration Of Tellu Sipa's Value In Improving Online-Based Abstract Sequential Thinking Ability. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 32-36.
- Saadjad, D. Y. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lamala. *NUMERIC: Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 100-109.
- Santosa, F. H., & Bahri, S. (2020). Karakteristik pemahaman matematis berdasarkan kemampuan awal matematis siswa. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(2), 91-104.
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171-176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Sasongko, D. F., Dinarti, S., Qomariyah, U. N., & Nasikhah, S. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Konsep Geometri Sd Pada Arsitektur Masjid Agung Baitul Mukminin Jombang. *Edumath*, 16(1), 25-40.

- Silaban, P. J., & Hasibuan, A. (2021). Hubungan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 48-59.
- Sua, A. T., Asfar, A. M. I. T., & Adiansyah, R. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya Indonesia Melalui Cerita Rakyat "I La Galigo". *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1).
- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pendidikan mitigasi bencana di Sekolah Dasar (sebuah kajian analisis etnopedagogi). *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 18-24.
- Sukarno, S., Febrian, F., & Tambunan, L. R. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Aktivitas Pertanian Media Hidroponik Di Kota Tanjungpinang. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 888-895.
- Sumiati, S., Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2022, July). Integration of local culture of Bugis-Makassar tribe A'bulu Sibatang, Assamaturu, Mappesabbi, Sipakatau based on Android to improve mathematical connection ability. In *AIP Conference Proceedings (Vol. 2577, No. 1)*. AIP Publishing.
- Sumiati, S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Rabiullizani, Y., & Nurhasanah, N. (2021). Application Of Android-Based Online Learning On Students' Mathematical Connection Ability During The Covid-19 Pandemic. *International Conference on Education, Teacher Training, and Professional Development (ICE-TPD)*, pp. 95-101.
- Sunarni, T., Budiarto, D. (2018). Persepsi efektivitas pengajaran bermedia *Virtual Reality* (vr). *Prosiding Semantik*, 179-184. ISBN: 979-26-0276-3
- Susanto, H. (2022). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Geogebra. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(3), 451-462.
- Syaifullah, A., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., Srimularahmah, A., Ekawati, V. E., & Bonita, A. F. H. (2022). Blended Learning dengan Mind Mapping Aksara Lontara: Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran Berbasis Android. CV Eureka Media Aksara

- Syaifullah, A., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Srimularahmah, A., & Ekawati, V. E. (2022). Improving Students' Reasoning Through the Integration of Lontara Script in the Blended Learning-Mind Mapping Method. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 108-116.
- Syaifullah, A., A. M. I. T. Asfar., A. M. I. A. Asfar., E. Handayani., & V. E. Ekawati. 2021. Diseminasi Elong Ugi sebagai media pembelajaran penguatan karakter siswa pada masa pandemi Covid-19. *Unri Conference Series: Community Engagement* 3, pp. 47-52. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3.47-52>
- Tafonao, T., & Zega, Y. K. (2022). Gereja menghadapi fenomena Transnasionalisme: Sebuah tawaran konstruksi pendidikan kristiani bagi remaja yang berbasis pada pelestarian budaya lokal. *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)*, 8(2), 511-524.
- Tresna, I. G. N. A. P., Sauca, K. N., & Pebriyanti, N. P. (2022). Kajian Etnopedagogi Pada Kain Idup Panak Di Desa Tenganan Pegringsingan, Karangasem-Bali. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 9(1), 23-30.
- Umaternate, A. R., Fathimah, S., Hasrin, A., & Sidik, S. (2022). Memahami Kearifan Lokal Masyarakat Minahasa, sebagai Upaya Membangun Harmonisasi Kehidupan Sosial Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1).
- Wahyuni, N., Asfar, A. I. T., Asfar, A. I. A., FA, A. N., Rivaldi, A. I., & Sukmawati, S. (2022). Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournament Terintegrasi Ada Pappaseng. CV Eureka Media Aksara
- Wahyuni, N., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Rivaldi, A. I., & Sukmawati, S. (2022, August). Penerapan Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournamet terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Terintegrasi Ada Pappaseng Bugis Makassar. In *Seminar Nasional Paedagoria (Vol. 2, pp. 361-369)*.

GLOSARIUM

Tradisi <i>Mappaddekko</i>	Tradisi <i>Mappaddekko</i> yaitu proses memadukan irama tumbukan <i>alu</i> pada <i>palungeng</i> dan alat musik yang digunakan serta memadukan tarian-tarian atau atraksi-atraksi yang dipertontonkan ketika pelaksanaan pesta panen
Kearifan Lokal	Kearifan lokal merupakan kekayaan lokal suatu daerah yang mengandung kebijakan atau pandangan hidup (falsafah hidup), nilai, norma, etika, ritual, kepercayaan dan adat istiadat, serta dapat juga berupa pengetahuan dan teknologi daerah tertentu.
<i>Mallibu</i>	<i>Mallibu</i> dilakukan pada saat pertengahan proses <i>Mappaddekko</i> , guna sebagai perpindahan tempat dalam kegiatan <i>Mappaddekko</i>
<i>Mappasilolongeng</i>	<i>Mappasilolongeng</i> dilakukan pada akhir proses <i>Mappaddekko</i> . <i>Mappasilolongeng</i> dimaknai sebagai tahap persamaan jawaban atau persamaan pengetahuan.
<i>Matettu</i>	<i>Matettu</i> merupakan tahapan awal yang dilakukan pada permulaan tradisi <i>Mappaddekko</i> .
Pemecahan Masalah	Pemecahan masalah adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang disertai langkah-langkah sistematis.

Virtual Reality

Virtual Reality merupakan teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan atau dunia nyata.

TENTANG PENULIS



YULITA dilahirkan di Pationgi pada tanggal 30 Januari 2002. Anak pertama dari pasangan Jumadi dan Rusnah, memiliki 2 saudara yaitu saudara laki-laki bernama Amal dan Saudara perempuan bernama Nur Hidayah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres 5/81 Pationgi dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Satap 2 Patimpeng dan tamat pada tahun 2017. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 19 Bone dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu STKIP Muhammadiyah Bone yang kini berubah menjadi Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang. Penulis telah menerbitkan 1 judul buku, memiliki 1 Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dan telah mengikuti beberapa lomba wirausaha yang diadakan di Palangkaraya mendapat juara 2 tingkat nasional PTN/PTS, mengikuti Lomba Inovasi Kewirausahaan Indonesia (LIKMI) mendapat juara harapan 1 di Universitas Negeri Yogyakarta dan meloloskan proposal pada program Pendanaan Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW). Penulis juga aktif mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).



A.M.IQBAL AKBAR ASFAR adalah seorang dosen yang memulai karirnya sebagai pendidik sejak tahun 2006 yang diawali sebagai Asisten Dosen hingga saat ini menjadi Dosen di Politeknik Negeri Ujung Pandang sekaligus Dosen di Universitas Muhammadiyah Bone. Berbagai penelitian dan pengabdian yang

telah dilakukan termasuk Dana Hibah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berhasil diperoleh sejak tahun 2016 hingga sekarang yang mengantarkan pula meraih 1 paten serta berbagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Penulis saat ini aktif melakukan inovasi dalam bidang kewirausahaan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat serta melakukan diseminasi melalui workshop maupun seminar. Selain itu, penulis aktif pula dalam bidang pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran untuk digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Selain itu, sangat aktif pula melakukan riset terkait dengan pangan serta sumber metabolit sekunder dari tanaman sekitar termasuk melakukan riset yang berkaitan nanopartikel. Berbagai jurnal nasional dan internasional penulis sebagai hasil penelitian dan pengabdian yang telah diterbitkan dalam bidang teknik kimia maupun bidang ilmu pendidikan. Saat ini, aktif memberikan ceramah serta coaching kepada beberapa perguruan tinggi terkait dengan peningkatan SDM dalam hal melakukan riset dan pengabdian kepada masyarakat baik bagi Dosen maupun mahasiswa dalam menggiatkan serta berkontribusi bagi bangsa



A.M.IRFAN TAUFAN ASFAR adalah seorang pendidik yang telah lama bergelut dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran dan modifikasi model pembelajaran. Sejak tahun 2010 hingga saat ini melakukan pelatihan kepada guru-guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Penulis hingga saat ini telah banyak menerbitkan buku. Tidak hanya itu, penulis juga aktif dalam berbagai seminar nasional maupun internasional serta berbagai pemateri workshop terkait pengembangan pengajaran dan pembelajaran. Penulis memiliki pengalaman dalam mendampingi mahasiswa pada pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW), Program Kampus Mengajar, dan berbagai bentuk program kemahasiswaan lainnya.



SUNARTI dilahirkan di Patimpeng pada tanggal 27 April 2004. Anak pertama dari pasangan Umar dan Suriani. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD/Inp 3/77 Patimpeng, Desa Patimpeng Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Patimpeng, Desa Maddanreng Pulu, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 19 Bone, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2018 dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Pendidikan Matematika hingga sekarang. Penulis

tidak hanya aktif berkuliah di kampus namun juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh Kemendikbud Ristek dan berhasil meloloskan proposal skema Pengabdian kepada Masyarakat (PM) sebagai ketua tahun pendanaan 2023.



INDRI PUTRIANSYAH dilahirkan di masila pada tanggal 5 April 2005 anak kedua dari pasangan Salmawati dan Syamsul alam yang memiliki satu saudara laki-laki yang bernama Irfansyah. Menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD 252 massila dan tamat pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP negeri 2 Tonra dan tamat pada tahun 2017. Penulis melanjutkan sekolah menengah atas SMA Negeri 19 Bone dan tamat pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta yaitu STKIP Muhammadiyah Bone yang kini berubah menjadi universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan pendidikan bahasa Indonesia. Penulis meloloskan proposal pada program pendanaan pembinaan mahasiswa wirausaha atau p2mw dan juga aktif mengikuti program kreativitas mahasiswa atau PKM