



## **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS ETNOMATEMATIKA JEMBATAN SURAMADU UNTUK PENGUATAN NUMERASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Anggi Dwi Agustin<sup>1</sup>, Dian Kusmaharti<sup>2</sup>, Via Yustitia<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

### **Informasi Artikel**

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Mei 2026

Revisi: 21 Juni 2026

Diterima: 29 Juni 2026

Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:

Digital comic;  
ethnomathematics, Suramadu  
Bridge, numeracy skills

Kata Kunci:

Komik digital, etnomatematika,  
jembatan suramadu,  
ketrampilan numerasi

DOI :

10.31932/jdpdp.v12i2.6594

Surel Korespondensi:

anggidwiagustin61@gmail.com

### **Abstract**

This study aimed to develop an ethnomathematics-based digital comic featuring the Suramadu Bridge to strengthen fifth-grade elementary school students' numeracy skills in learning speed, distance, and time. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects were fifth-grade elementary school students. Data collection instruments included expert validation sheets covering material, media, and language aspects, as well as learning tests and student response questionnaires. Data were analyzed using percentage analysis to determine media feasibility and descriptive analysis to examine student responses. The results showed that the developed media was highly feasible, with a feasibility percentage of 91% based on material and media experts and 70% based on the language expert assessment. Furthermore, the limited trial demonstrated a positive student response of 74.29%. These findings indicate that the ethnomathematics-based digital comic featuring the Suramadu Bridge is feasible for use as a learning medium to support the development of elementary school students' numeracy skills, particularly in understanding speed, distance, and time.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu untuk memperkuat kemampuan numerasi siswa kelas V SD pada materi kecepatan, jarak, dan waktu. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Alat pengumpul data meliputi lembar validasi ahli (materi, media, bahasa) serta instrumen tes dan respon siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik persentase untuk uji kelayakan dan analisis deskriptif untuk respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak dengan persentase 91% dari ahli materi dan media, serta 70% dari ahli bahasa. Dengan demikian uji coba terbatas menunjukkan respon positif (74,29%) dan media komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penguatan numerasi siswa sekolah dasar.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

*Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*



### **Pendahuluan**

Pendidikan matematika dasar saat ini memprioritaskan peningkatan kompetensi numerasi, yang merupakan elemen inti dari Kurikulum Merdeka. Selain

perhitungan dasar, numerasi melibatkan penerapan cerdas ide-ide matematika untuk mengatasi tantangan dunia nyata. Namun, siswa kelas lima sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dan

bertahap seperti kecepatan, jarak, dan waktu. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh ketidakselarasan antara konten kelas dan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga pelajaran menjadi kurang menarik dan relevan.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Integrasi etnomatematika dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep matematika dari perspektif yang lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini juga membantu membangun jembatan antara budaya lokal dan ilmu pengetahuan modern (Rosa, M., & Orey, 2021). Mengintegrasikan budaya lokal melalui etnomatematika menyediakan cara efektif untuk membuat matematika dekat dengan kehidupan siswa.

Konsep etnomatematika menawarkan pendekatan yang menjembatani matematika formal dengan praktik budaya lokal, memungkinkan siswa untuk melihat relevansi matematika dalam kehidupan mereka (Burkhardt, 2008). Jembatan Suramadu, sebagai simbol

menonjol arsitektur dan warisan di Jawa Timur, memiliki potensi besar untuk dieksplorasi sebagai sumber belajar matematika yang otentik.

Suhartono, (2023) mengungkapkan bahwa berbagai elemen pada Jembatan Suramadu seperti simetri desain kabel utama, pola ritmis antar tiang pancang, serta perbandingan panjang bentang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran matematika yang kontekstual. Etnomatematika memungkinkan siswa melampaui hafalan rumus, membantu mereka melihat bagaimana konsep kecepatan dan jarak diterapkan dalam lingkungan nyata. Selain itu, transformasi media pembelajaran ke dalam bentuk digital, seperti komik digital, menjadi relevan dengan karakteristik siswa generasi alfa yang sangat akrab dengan teknologi informasi.

Literatur penelitian menekankan dampak unggul alat visual berbasis cerita terhadap retensi memori siswa. Secara teori, komik digital menyajikan gambaran hidup dan animasi untuk menyederhanakan ide matematika rumit. Terbatasnya media pembelajaran inovatif juga menjadi salah satu faktor utama yang

menyulitkan siswa dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya dalam menyelesaikan soal-soal literasi numerasi, Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk menarik minat siswa karena sifatnya yang interaktif dan visual. (Dewi & Setyaningtyas, 2022).

Sebagai respons terhadap tantangan ini, penelitian bertujuan menciptakan komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu fokus pada kecepatan, jarak, dan waktu. Dengan mengembangkan komik digital berbasis etnomatematika pembuatan produk interaktif yang menyatukan narasi petualangan menyeberang jembatan ke dalam format digital, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya lokal dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

## Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan *Research and Development*

(R&D). Penelitian ini mengadopsi model 4D yang meliputi empat tahapan utama: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini banyak diterapkan dalam pengembangan perangkat atau media pembelajaran karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan mudah diimplementasikan di lingkungan pendidikan (Rahmawati, I., & Fitriyani, 2022). Pada penelitian ini, pengembangan media komik digital dilakukan hingga tahap *disseminate* dalam skala kecil sebagai uji coba awal.

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada pengembangan media komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu untuk memperkuat kemampuan numerasi siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi kecepatan, jarak, dan waktu. Bahan dan alat utama yang digunakan mencakup perangkat lunak desain digital dan *platform flipbook*, Fokus utamanya sebagai penguatan numerasi keterampilan berpikir rasional menggunakan bilangan, simbol, dan data untuk memecahkan masalah nyata.

Lebih spesifik lagi, komik ini menyoroti materi kecepatan, jarak, dan waktu, topik krusial dalam kurikulum matematika SD yang sering terasa abstrak. Siswa belajar menghitung waktu tempuh menyeberang jembatan, merencanakan jadwal perjalanan, atau mengestimasi jarak berdasarkan kecepatan, semuanya tertanam dalam alur cerita berbasis budaya lokal.

Pada tahap awal model 4D, pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan siswa untuk mengidentifikasi kesulitan numerasi serta eksplorasi unsur etnomatematika Jembatan Suramadu sebagai basis integrasi media.

Pada tahap *Design* melanjutkan dengan penyusunan *storyboard*, pengembangan karakter, dan perancangan materi kecepatan, jarak, serta waktu yang dikaitkan kontekstual dengan jembatan ikonik tersebut.

Selanjutnya, tahap *Develop* menghasilkan prototipe komik digital yang divalidasi oleh beberapa ahli seperti, ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan isi dan tampilan visual, diikuti revisi berdasarkan saran para ahli. Prototipe

revisi kemudian diuji coba terbatas pada kelompok kecil kurang lebih 2 sampai 3 siswa guna mengukur keterbacaan dan daya tarik media.

Pada tahap akhir, penyebarluasan dalam skala kecil menerapkan produk di kelas V secara terbatas kurang lebih 16 siswa untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui implementasi nyata.

Pengumpulan data dilakukan melalui prosedur yang sistematis dan sesuai standar, untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara akurat. Proses ini dilakukan secara sistematis melalui kombinasi teknik kualitatif dan kuantitatif, memastikan akurasi dan relevansi informasi.

Teknik utama meliputi lembar observasi kebutuhan/kondisi awal siswa, untuk mengidentifikasi kesulitan numerasi siswa, preferensi mereka terhadap media pembelajaran digital, dan pemahaman tentang etnomatematika lokal yang berkaitan dengan Jembatan Suramadu.

Validasi ahli materi, media dan bahasa, untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk dari materi yang sesuai dengan siswa yang dituju, daya

tarik visual, dan keterbacaan dalam bahasa.

Lembar respons siswa digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan komik digital dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, daya tarik, dan efektivitas awal media dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Serta tes numerasi, yang selaras dengan tahapan model 4D.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah teknik persentase untuk menguji tingkat kelayakan media dari para ahli materi, media, dan bahasa, serta analisis deskriptif dan perhitungan N-Gain score untuk mengevaluasi efektivitas produk serta respon siswa.

### **Hasil dan Pembahasan**

Tahap pertama penelitian pengembangan ini menganalisis dan merumuskan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan media komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu pada materi kecepatan, jarak, dan waktu bagi siswa kelas V sekolah dasar. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui penyebaran

angket kepada siswa kelas V guna mengetahui minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada materi kecepatan, jarak, dan waktu. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada indikator kesukaan siswa terhadap kegiatan berhitung, sebanyak 12 dari 15 siswa menyatakan tertarik.

Pada indikator keingintahuan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media komik atau permainan, diperoleh hasil bahwa 11 dari 15 siswa menunjukkan ketertarikan.

Selanjutnya, pada indikator ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika melalui cerita dalam komik, sebanyak 11 dari 15 siswa menyatakan tertarik. Selanjutnya, pada indikator minat siswa terhadap dukungan belajar di rumah melalui penggunaan komik digital untuk berhitung bersama orang tua, sebanyak 12 dari 15 siswa menyatakan tertarik.

Keseluruhan hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital yang kontekstual di sekolah dasar sangat diperlukan.

Pada penyusunan rancangan awal pengembangan Komik Digital Berbasis Etnomatematika Jembatan Suramadu tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran numerasi. Dimulai dengan penyusunan spesifikasi tujuan pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, dilakukan perancangan materi pembelajaran yang akan disajikan dalam komik digital.

Fokus tahap pengembangan terletak pada penerjemahan gagasan, struktur pembelajaran, dan karakteristik materi ke dalam bentuk media visual dan interaktif yang utuh.

Hasil dari tahap ini berupa produk komik digital berbasis etnomatematika. Produk tersebut dirancang untuk meningkatkan keterbacaan, daya tarik visual, serta kemudahan interaksi siswa dalam memahami dan memperkuat kemampuan numerasi.



**Gambar 1. Komik Digital Etnomatematika Jembatan Suramadu**

Sebelum Komik digital berbasis etnomatematika jembatan Suramadu ini di validasikan, Setelah melewati revisi tahap 1 dan 2 uji coba terbatas dilakukan kepada tiga siswa kelas V SD untuk mengevaluasi aspek

keterbacaan, visual, kemudahan penggunaan, dan pemahaman materi pada media Komik Digital Berbasis Etnomatematika Jembatan Suramadu.

Hasil penilaian kuantitatif menunjukkan skor rata-rata sebesar

77,67, yang menempatkan media ini pada kategori "Baik" dan layak digunakan. Secara kualitatif, siswa merasa terbantu dalam memahami konsep kecepatan, jarak, dan waktu melalui konteks budaya lokal yang disajikan secara user-friendly. Diperlukan revisi minor berupa penyederhanaan dialog agar lebih komunikatif serta peningkatan ketajaman detail visual pada elemen gambar tertentu. Secara keseluruhan, media ini dinilai berpotensi besar untuk penguatan numerasi dan siap dilanjutkan ke tahap pengujian produk secara langsung di lapangan (Field Trial) setelah proses perbaikan selesai dan di validasi oleh para ahli.

Setelah tahap pengembangan produk selesai, komik digital yang dihasilkan selanjutnya melalui proses penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses penilaian tersebut bertujuan untuk memastikan kesesuaian isi materi, kualitas tampilan media, serta keterpaduan komik digital dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus.

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria mutu yang baik pada aspek substansi, visual, dan pembelajaran.

Penetapan validitas dilakukan melalui tahapan penilaian oleh ahli materi, media, dan bahasa serta diperkuat dengan data respons dari subjek uji coba skala kecil, untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan ditinjau dari aspek substansi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta kepraktisannya dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 91% dengan kategori Sangat Layak. Materi yang disajikan dinilai memiliki ketepatan konsep yang kuat, relevan dengan kurikulum Fase C, serta mampu mengubah konsep abstrak mengenai jarak, waktu, dan kecepatan menjadi lebih konkret melalui integrasi budaya lokal.

Meskipun demikian, dilakukan perbaikan kecil pada penyelarasan tujuan pembelajaran sesuai saran dari ahli materi untuk memastikan materi

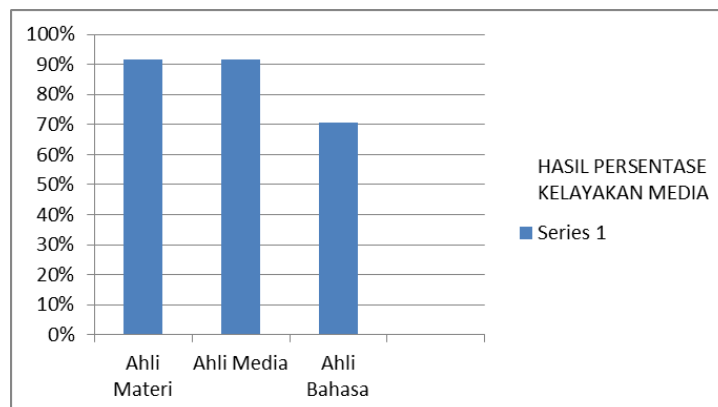
sepenuhnya sejalan dengan Capaian Pembelajaran.

Sejalan dengan hasil materi, validasi ahli media juga memberikan nilai sebesar 91% yang menempatkannya pada kategori Sangat Layak. Dari sisi teknis, komik digital ini dianggap unggul dalam penyajian visual, tata letak, dan pemilihan warna yang sesuai dengan psikologi serta karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan konteks visual Jembatan Suramadu tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi juga efektif sebagai elemen intuitif yang meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Sementara itu, dari aspek kebahasaan, media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 70% dengan kategori Layak. Validator

bahasa menilai bahwa teks dalam komik telah memenuhi standar keterbacaan yang baik dan komunikatif bagi siswa kelas V. Bahasa yang digunakan dianggap mampu mendukung pemahaman konsep numerasi secara kontekstual, meskipun terdapat beberapa catatan perbaikan terkait tata bahasa dan ejaan untuk menyempurnakan kualitas produk.

Secara kumulatif, perpaduan antara materi yang akurat, visual yang menarik, dan bahasa yang komunikatif membuat komik digital ini menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan bagi siswa. Rincian perolehan skor dan tingkat kelayakan dari ketiga ahli tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Hasil Persentase Kelayakan Media**

Hasil rekapitulasi tes numerasi awal (pretest) yang diikuti oleh 16

siswa, diperoleh gambaran umum mengenai kemampuan numerasi

siswa sebelum penggunaan produk pembelajaran yang dikembangkan. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa menggambarkan bahwa kemampuan numerasi awal masih berada pada tingkat sedang menuju rendah.

Ditinjau dari ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM), sebagian kecil siswa telah mencapai ketuntasan, yaitu sebanyak 5 siswa atau sebesar 31,25%, sementara mayoritas siswa, yaitu 11 siswa atau 68,75%, masih berada pada kategori belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, sebagian besar siswa belum sepenuhnya menguasai kemampuan numerasi yang diujikan, khususnya dalam menyelesaikan permasalahan numerasi yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan dalam konteks soal.

Kemudian, dilakukan implementasi produk pembelajaran berupa

media komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu, kemampuan numerasi siswa diukur kembali melalui tes akhir (posttest).

Hasil rekapitulasi posttest menunjukkan adanya perubahan capaian numerasi siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor N-Gain, diperoleh gambaran mengenai tingkat peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah implementasi produk pembelajaran.

Skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai nilai maksimal, sedangkan skor terendah menunjukkan capaian yang lebih baik dibandingkan hasil pretest. Nilai rata-rata posttest berada pada kategori lebih tinggi, yang menggambarkan peningkatan capaian numerasi siswa secara umum setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan media tersebut.

**Tabel 3. Hasil Score N-Gain**

|                    | <b>N</b> | <b>Minimum</b> | <b>Maximum</b> | <b>Mean</b> | <b>Std. Deviation</b> |
|--------------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------------------|
| Ngain_Score        | 16       | ,06            | 1,00           | ,7026       | ,32148                |
| Ngain_Persen       | 16       | 5,88           | 100,00         | 70,2589     | 32,14800              |
| Valid N (listwise) | 16       |                |                |             |                       |

Berdasarkan tabel hasil analisis, nilai N-Gain score menunjukkan

rentang peningkatan yang bervariasi, dengan nilai minimum sebesar 0,06

dan nilai maksimum mencapai 1,00. Rentang nilai tersebut menggambarkan bahwa peningkatan kemampuan numerasi siswa tidak bersifat seragam, melainkan tersebar dari kategori peningkatan rendah hingga tinggi. Nilai rata-rata N-Gain score sebesar 0,7026 menunjukkan bahwa secara umum peningkatan kemampuan numerasi siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan capaian numerasi siswa secara keseluruhan.

Meskipun uji coba masih dilakukan dalam skala kecil, hasil ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis etnomatematika memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung penguatan numerasi siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Sari, A. P., & Widyastuti, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat membantu meningkatkan pemahaman numerasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa

pengembangan komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu dalam penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika, khususnya pada materi kecepatan, jarak, dan waktu.

### **Simpulan**

Pengembangan komik digital berbasis etnomatematika Jembatan Suramadu telah dilaksanakan secara sistematis dan terencana dengan menggunakan model pengembangan 4D. Media tersebut sangat layak dan efektif untuk memperkuat kemampuan numerasi siswa kelas V SD. Penelitian yang menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) ini menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, dengan skor kelayakan dari ahli materi dan ahli media mencapai 91% (Sangat Layak), serta dari ahli bahasa sebesar 70% (Layak). Dari sisi efektivitas, penggunaan komik digital ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain score sebesar 0,7026 atau masuk

dalam kategori tinggi. Integrasi konteks budaya lokal Jembatan Suramadu berhasil membantu siswa memahami konsep abstrak seperti kecepatan, jarak, dan waktu secara lebih konkret dan bermakna melalui alur cerita yang interaktif dan visual. Secara keseluruhan, media ini tidak hanya memenuhi standar kurikulum dan kebutuhan psikologis siswa, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan minat serta antusiasme belajar siswa dalam memecahkan masalah matematika yang kontekstual.

#### Daftar pustaka

- Burkhardt, H. (2008). U. D'Ambrosio (2006). Ethnomathematics: Link between traditions and modernity (A. Kepple, Trans.). In *Zdm* (Vol. 40).
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665.
- Kusmaharti, D., Pramulia, P., & Yustitia, V. (2023). Ethnomathematics comics of Al-Akbar Mosque Surabaya to improve numeracy and literacy in reading and writing. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(11), 66–72.
- Rahmawati, I., & Fitriyani, H. (2022). Model pengembangan 4D dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 9(1), 45–52.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2021). *Ethnomathematics and its Philosophical Foundations*. Springer.
- Sari, A. P., & Widyastuti, R. (2021). Pemanfaatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Literasi Numerik Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 47–58.
- Suhartono, A., & Lestari, S. (2023). Analisis Etnomatematika pada Jembatan Suramadu sebagai Sumber Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 1–10.
- Yustitia, V., & Kusmaharti, D. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Domino untuk Pembelajaran Numerasi Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3528–3534.
- Yustitia, V., Wijayanti, S., Faridah, L., Emilia, N. P., & Kusmaharti, D. (2025). Ethnomathematics-Based Interactive Video of Dermo Temple to Enhance Numeracy Skills of Elementary School Students. *KnE Social Sciences*.