



BUKU PANDUAN PENGGUNA

Aplikasi
Ethnomathematics Virtual Reality (EVR)

PKM-RSH EVR



KATA PENGANTAR

Segala Puja dan Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan buku panduan yang berjudul "Buku Panduan Aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)" dengan tepat waktu. Tujuan dari penulisan buku panduan ini adalah untuk membantu pembaca memahami seperti apa panduan dalam menggunakan aplikasi EVR. Buku ini juga memberikan informasi mengenai latar belakang dibuatnya aplikasi ini.

Kami sadar bahwa penulisan buku ini bukan hanya kerja keras kami sendiri. Ada banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyusunan buku panduan ini. Maka dari itu, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dan memberikan bimbingan kepada kami dalam menyusun buku panduan ini.

Kami juga sadar bahwa buku panduan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kami meminta dukungan dan masukan dari pembaca agar kami bisa lebih baik lagi dalam menyusun sebuah buku.

Kediri, 18 Juli 2024

Penulis





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
LAMPIRAN.....	iv
BAB I.....	1
BAB II	2
BAB III	10
A. Instalasi Media EVR.....	10
B. Langkah-langkah Penggunaan Media EVR.....	10
PENUTUP.....	19
UCAPAN TERIMA KASIH	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan menu utama aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR)	2
Gambar 2. 1 Tampilan menu mode normal aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR)	3
Gambar 2. 2 Tampilan menu materi, dan materi aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR)	3
Gambar 3. 1 Tampilan menu <i>game</i> EVR aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR)	4
Gambar 3. 2 Tampilan <i>game</i> EVR dan <i>Download</i> Gambar aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR) ..	4
Gambar 4. 1 Tampilan menu mode VR aplikasi <i>Ethnomathematics Virtual Reality</i> (EVR)	5
Gambar 4. 2 Tampilan kelas menu	5
Gambar 4. 3 Tampilan kelas bangun ruang	5
Gambar 4. 4 Gambar Tampilan kelas bangun ruang	6
Gambar 4. 5 Tampilan kelas bangun ruang	6
Gambar 4. 6 Tampilan kelas contoh etno	7
Gambar 4. 7 Gambar Tampilan kelas contoh etno	7
Gambar 4. 8 Gambar Tampilan kelas contoh etno	8
Gambar 4. 9 Gambar Tampilan kelas contoh etno	8
Gambar 4. 10 Tampilan kelas bangun datar	8
Gambar 4. 11 Tampilan kelas bangun datar	9
Gambar 1. 1 <i>QR Code</i> Aplikasi EVR	10
Gambar 2. 1 <i>Loading</i>	11
Gambar 3. 1 Gambar Menu	11
Gambar 4. 1 Petunjuk Mode Normal, Mode VR dan <i>Game</i> VR	12
Gambar 5. 1 Menu Materi	13
Gambar 6. 1 Materi Bangun Datar, Bangun Ruang, dan <i>Ethnomathematics</i>	13
Gambar 7. 1 <i>Game</i> EVR	14
Gambar 8. 1 Unduh Gambar	15
Gambar 8. 2 Notifikasi Berhasil	15
Gambar 9. 1 Kelas Menu Awal	16
Gambar 10. 1 Kelas Bangun Ruang	16
Gambar 11. 1 Kelas Contoh Etno	17
Gambar 12. 1 Kelas Contoh Etno	17
Gambar 13. 1 Petunjuk kelas	17
Gambar 14. 1 <i>Pause</i>	18
Gambar 15. 1 Notifikasi Keluar	18



LAMPIRAN

Lampiran Biodata Penulis.....	21
-------------------------------	----



BAB I LATAR BELAKANG

Pasca pandemi COVID-19, peserta didik mengalami fenomena *learning loss* yang belum teratasi secara tuntas. Hal ini dibuktikan dengan adanya data PISA 2022 yang menunjukkan Indonesia mengalami penurunan skor signifikan dibandingkan hasil PISA 2018, salah satunya pada literasi matematika yang mengalami penurunan skor sebesar 13 poin (OECD, 2023). Salah satu materi matematika yang rendah adalah geometri. Nu'man & Azka (2023) mengungkapkan bahwa kemampuan peserta didik berdasarkan Teori Van Hiele masih terpacu pada tahap 0, yaitu tahap visualisasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa geometri merupakan salah satu materi yang paling terpengaruh oleh *learning loss*.

Selain itu, peserta didik juga menghadapi krisis budaya, di mana mereka lebih menyukai budaya luar daripada budaya lokal. Hal ini dibuktikan dengan kecenderungan peserta didik yang lebih memilih budaya luar dan menganggap bahwa budaya luar lebih maju dan modern daripada budaya lokal (Indriani, et al., 2024).

Media *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) dapat menjadi solusi untuk mengatasi kedua masalah ini. EVR adalah konsep media pembelajaran interaktif yang menggabungkan pendekatan etnomatematika dengan teknologi *virtual reality*. Dengan memanfaatkan EVR, peserta didik dapat mempelajari materi geometri dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual, sekaligus memperkenalkan mereka pada budaya lokal Kediri.



BAB II

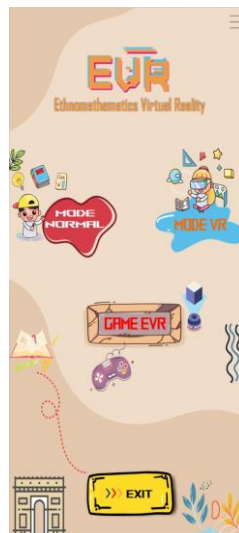
DESKRIPSI MEDIA PEMBELAJARAN

Ethnomathematics Virtual Reality (EVR) merupakan media pembelajaran matematika berupa aplikasi android yang membahas mengenai materi geometri bidang dan geometri ruang yang berkaitan dengan etno/ budaya, khususnya budaya lokal Kediri berbasis *virtual reality*, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengeksplor pembelajaran matematika khususnya pada materi geometri sekaligus mengenal budaya lokal Kediri dengan *enjoy* dan menyenangkan layaknya sedang bermain *game*. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah sebagai upaya dalam mengatasi fenomena *learning loss* dan krisis budaya pada peserta didik.

Aplikasi tersebut berisi tiga menu utama, yaitu menu normal yang berisi *e-book* pembelajaran matematika beserta etnomatematika pada budaya lokal Kediri, menu *game* EVR berisi *game* mengenai pengetahuan terkait budaya lokal Kediri, dan menu mode VR yang berisi kelas pembelajaran matematika berbasis *virtual reality*.

Berikut ini tampilan pada aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR):

1. Tampilan menu utama aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)



Gambar 1.1 Tampilan menu utama aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

Pada tampilan menu utama, berisi menu mode normal, *game* EVR, mode VR, dan menu *exit*.



2. Tampilan menu mode normal aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

Pada saat masuk pada menu mode normal, maka pengguna akan diberi petunjuk penggunaan aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) pada mode normal.



Gambar 2.1 Tampilan menu mode normal aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

Ketika memilih menu masuk materi, maka akan muncul tiga menu materi, yaitu bangun datar, bangun ruang, dan *ethnomathematics*. Berikut ini adalah tampilan dari ketiga materi tersebut.

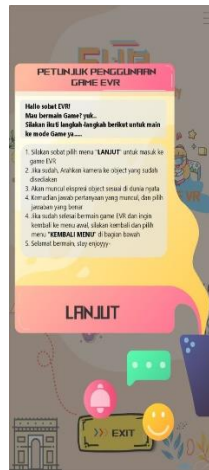


Gambar 2.2 Tampilan menu materi, dan materi aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

3. Tampilan menu *game* EVR pada aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

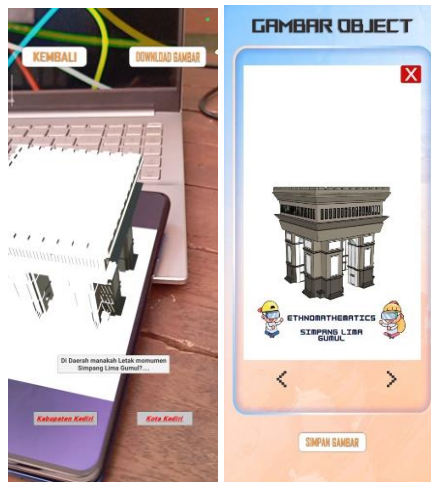


Pada saat masuk pada menu *game* EVR, maka pengguna akan diberi petunjuk penggunaan aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) pada menu *game* EVR.



Gambar 3. 1 Tampilan menu *game* EVR aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

Setelah pengguna membaca petunjuk penggunaan aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) dan memilih menu lanjut, maka pengguna akan masuk dalam *game* EVR, di mana ketika pengguna mengambil objek gambar yang tersedia, maka objek gambar tersebut akan muncul dalam bentuk 3D, pengguna dapat mengunduh gambar dengan cara memilih *Download* Gambar dan Simpan Gambar. Di bawah gambar tersebut akan muncul *quiz* terkait matematika dan budaya lokal Kediri. Berikut ini gambar terkait bentuk *game* dan tampilan unduh gambar *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)



Gambar 3. 2 Tampilan *game* EVR dan *Download* Gambar aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)



4. Tampilan menu mode VR pada aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)



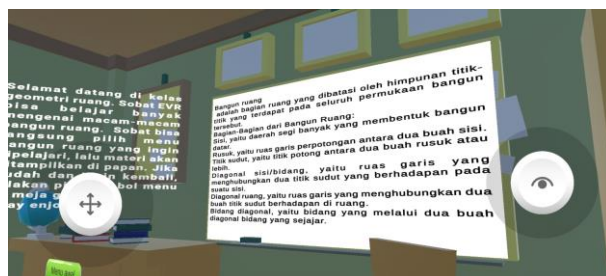
Gambar 4. 1 Tampilan menu mode VR aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR)

Setelah membaca petunjuk penggunaan aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) dan memilih menu lanjut, maka pengguna akan dihadapkan dengan tiga menu kelas, yaitu kelas bangun ruang, kelas contoh etno, dan kelas bangun datar.



Gambar 4. 2 Tampilan kelas menu

Ketika memilih menu kelas bangun ruang, maka akan muncul tampilan petunjuk dan pengantar tentang geometri ruang



Gambar 4. 3 Tampilan kelas bangun ruang

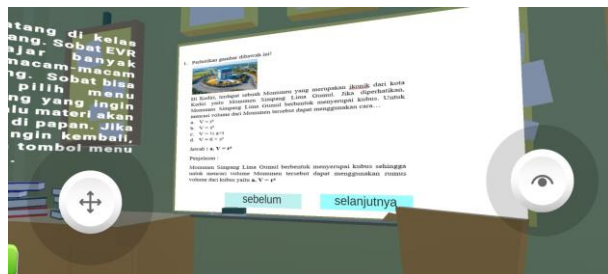
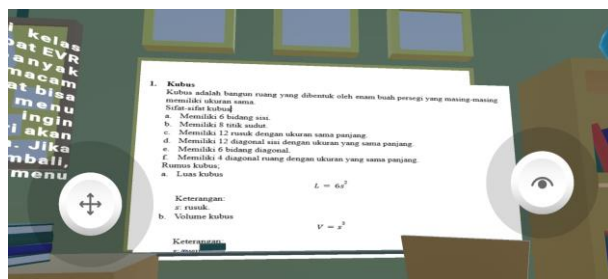


Kemudian pengguna bisa mengarahkan dua *analog* yang tersedia untuk mengarah ke pembelajaran bangun ruang, dan dapat mengeksplor pembelajaran bangun ruang dengan menyenangkan.



Gambar 4. 4 Gambar Tampilan kelas bangun ruang

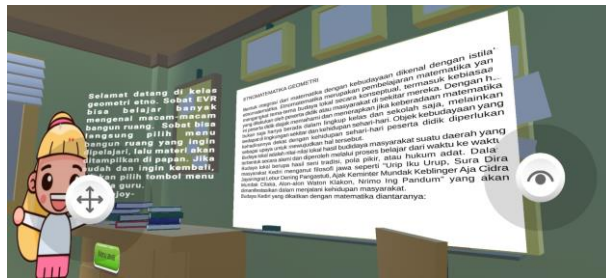
Selanjutnya, ketika pengguna memilih menu materi, contoh soal, dan latihan soal akan muncul tampilan berturut-turut sebagai berikut di papan tulis



Gambar 4. 5 Tampilan kelas bangun ruang



Begitu juga dengan pada menu contoh etno. Ketika masuk akan muncul petunjuk dan pengantar tentang etno/ budaya lokal Kediri.



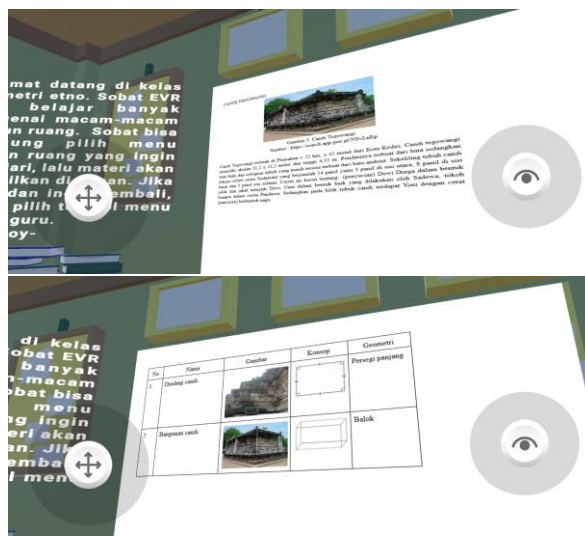
Gambar 4. 6 Tampilan kelas contoh etno

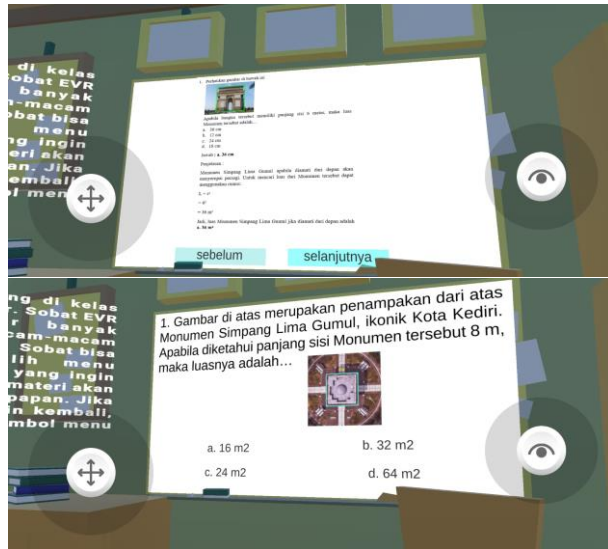
Kemudian pengguna bisa mengarahkan dua *analog* yang tersedia untuk mengarah ke pembelajaran etno dan dapat mengeksplor pembelajaran etno dengan menyenangkan.



Gambar 4. 7 Gambar Tampilan kelas contoh etno

Selanjutnya, ketika pengguna memilih menu materi dan bentuk etnomatematika dan akan muncul tampilan berturut-turut sebagai berikut di papan tulis.





Gambar 4. 11 Tampilan kelas bangun datar



BAB III INSTAL APLIKASI DAN PENGGUNAAN

A. Instalasi Media EVR

Sementara waktu hingga saat ini (belum ada perubahan panduan media EVR), aplikasi yang di daftarkan pada *Google Play Store* masih berada di tahap pengujian pada pihak *Play Store* yang perlu memakan waktu (\pm) 1 Bulan, dengan hal tersebut upaya unduh aplikasi secara manual menggunakan Drive.

Siswa dapat mengunduh aplikasi secara manual dengan memindai *Barcode* pada gambar dibawah.



Gambar 1.1 *QR Code* Aplikasi EVR

B. Langkah-langkah Penggunaan Media EVR

1. Aplikasi EVR



Gambar 1.1 Aplikasi EVR

Setelah siswa berhasil mengunduh aplikasi, dan berhasil di *install* seperti gambar di samping, tampilan aplikasi EVR yang di kembangkan oleh TIM PKM-RSH.

Untuk masuk kedalam Aplikasi siswa dapat **klik** pada Tampilan Aplikasi EVR.



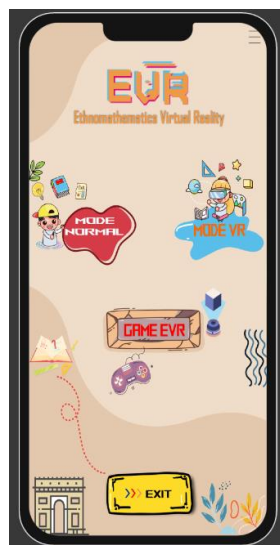
2. Loading



Gambar 2.1 Loading

Merupakan tampilan awal/aplikasi EVR ketika sudah di buka, ketika sistem sudah mencapai loading 60% maka akan muncul suara dan masuk ke dalam menu utama.

3. Menu



Gambar 3.1 Gambar Menu

Tampilan Menu Utama merupakan yang dapat di pilih siswa dengan cara di **klik** untuk beberapa pilihan, diantaranya

1. **MODE NORMAL** merupakan mode *e-book* materi digital secara tampilan 2 dimensi, yang dapat diakses siswa untuk belajar bangun datar, bangun ruang, dan *ethnomathematics*
2. **MODE VR** merupakan mode kelas *virtual*/yang di dalamnya terdiri dari materi, contoh soal, dan latihan soal dengan tampilan 3 dimensi.

3. **GAMEVR** merupakan mode *game* yang dapat menampilkan objek 3 dimensi terkait bangun ruang, bangun datar, dan budaya Kediri, dengan memindai gambar yang sudah disediakan.



4. **EXIT** merupakan pilihan siswa untuk keluar dari Aplikasi EVR/ tetap lanjut di Aplikasi.

4. Petunjuk



Gambar 4.1 Petunjuk Mode Normal, Mode VR dan *Game* VR

Merupakan petunjuk Merupakan petunjuk Merupakan petunjuk
pengguna dari mode pengguna dari mode vr, pengguna dari *game* evr,
normal, siswa dapat siswa dapat memahami siswa dapat memahami
memahami dari petunjuk dari petunjuk pada dari petunjuk pada
pada tampilan petunjuk, tampilan petunjuk, untuk tampilan petunjuk, untuk
untuk masuk kedalam masuk kedalam materi masuk kedalam materi
materi mode normal dengan mode vr dengan **klik** mode normal dengan **klik**
klik MASUK MATERI **LANJUT** **LANJUT**

5. Menu Materi

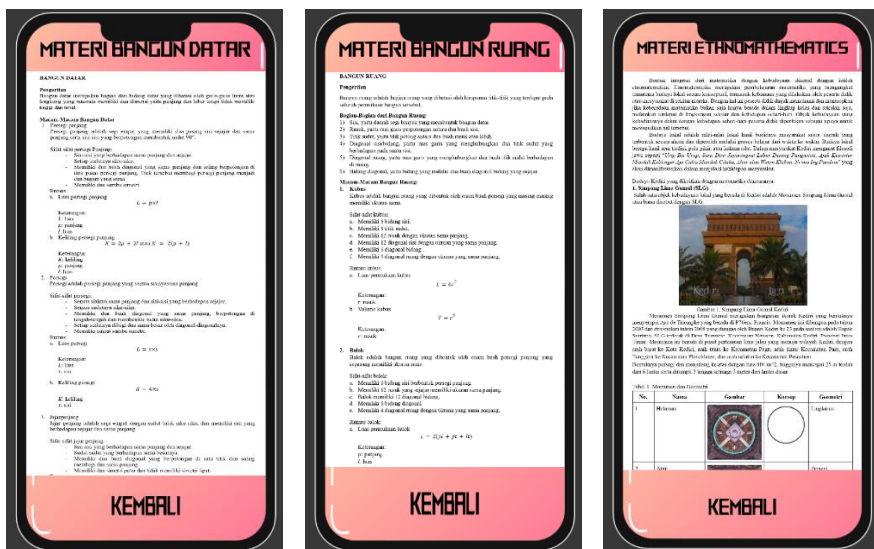


Gambar 5.1 Menu Materi

Di tampilan Menu Materi, siswa dapat memilih dengan cara **klik** dari berbagai pilihan, diantaranya:

1. **BANGUN DATAR** yang di dalamnya terdiri dari *e-book* bangun datar.
2. **BANGUN RUANG** yang di dalamnya terdiri dari *e-book* bangun ruang.
3. **ETHNOMATHEMATICS** yang didalamnya terdiri dari *e-book ethnomathematics*.
4. **KEMBALI MENU** siswa dapat kembali ke tampilan menu utama.

6. Materi



Gambar 6.1 Materi Bangun Datar, Bangun Ruang, dan *Ethnomathematics*

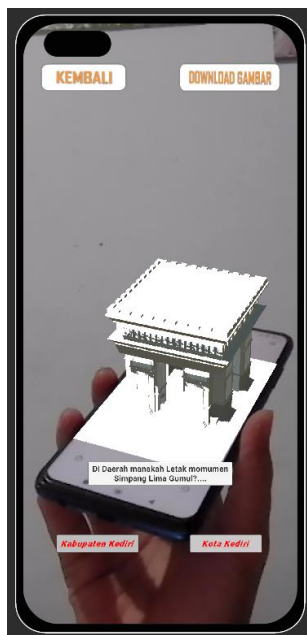


Siswa dapat belajar pada buku digital/ *e-book* bangun datar dengan cara *scrolling*/gulir, jika siswa ingin mengganti materi dapat memilih **KEMBALI**

Siswa dapat belajar pada buku digital/ *e-book* bangun ruang dengan cara *scrolling*/gulir, jika siswa ingin mengganti materi dapat memilih **KEMBALI**

Siswa dapat belajar pada buku digital/ *e-book* *Ethnomathematics* dengan cara *scrolling*/gulir, jika siswa ingin mengganti materi dapat memilih **KEMBALI**

7. *Game*



Gambar 7.1 *Game* EVR

Game EVR dapat berhasil apabila siswa memindai dari objek yang sudah di sediakan dengan cara **klik** *DOWNLOAD GAMBAR*.

Siswa dapat saling memindai dari gawai masing-masing siswa/ bisa di cetak dari hasil unduh gambar.

Dengan memindai gambar yang sudah disediakan sistem menampilkan objek yang sesuai gambar, ketika objek berhasil terdeteksi maka muncul objek 3 dimensi dan siswa dapat memilih dari persoalan yang ditampilkan.

Jika siswa ingin kembali ke Menu, dapat **klik** **KEMBALI**

8. Unduh Gambar



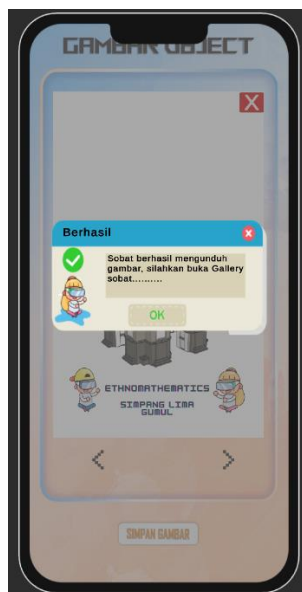
Gambar 8.1 Unduh Gambar

Tampilan unduh gambar dapat dilakukan siswa dengan **klik** pada SIMPAN GAMBAR otomatis akan muncul notifikasi bahwa berhasil mengunduh gambar.

X Merupakan tombol Kembali Ke tampilan *Game* EVR

> Merupakan tombol Lanjut ke Gambar selanjutnya

< Merupakan tombol Kembali ke Gambar sebelumnya



Gambar 8.2 Notifikasi Berhasil

Jika siswa berhasil unduh gambar, otomatis akan muncul notifikasi bahwa siswa berhasil unduh gambar, siswa dapat **klik** OK atau **klik** *Close*

9. Menu Kelas



Gambar 9.1 Kelas Menu Awal

Setelah melihat tampilan petunjuk dari mode vr, siswa akan masuk ke kelas *virtual*, siswa dapat berjalan menggunakan,

- **Analog arah** untuk (berjalan maju kedepan, belakang dan kesamping)
- **Analog lihat** untuk (melihat samping kiri/ kanan, depan/ belakang, dan atas/ kebawah) yang sesuai dijelaskan pada panduan petunjuk mode vr
- Terdapat 4 pilihan pada kelas *virtual*/siswa dapat **klik** pada pilihan yang ingin dipelajari, 4 pilihan tersebut terdiri dari:

1. **Bangun Ruang** merupakan kelas *virtual*/untuk belajar materi, latihan soal, dan contoh soal dengan vitur 3 dimensi.
2. **Contoh Etno** merupakan kelas *virtual*/untuk belajar materi dan penerapan etno Kediri dengan vitur 3 dimensi.
3. **Bangun Datar** merupakan kelas *virtual*/untuk belajar materi, latihan soal, dan contoh soal dengan vitur 3 dimensi.
4. Kemudian **Menu** merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama

10. Kelas Bangun Ruang



Gambar 10.1 Kelas Bangun Ruang

Siswa masuk kelas Bangun Ruang terdapat berbagai tombol dengan penjelasan/ tata cara penggunaan yang sudah dijelaskan pada tombol:

- ❓ Merupakan tombol Petunjuk penggunaan dan tombol-tombol yang dapat digunakan siswa.



Merupakan tombol untuk *Pause* Kelas *virtual*/yang kemudian menampilkan *Resume*.
Nonaktifkan Suara dan kembali ke Menu Utama

11. Kelas Contoh Etno



Gambar 11. 1 Kelas Contoh Etno

Sama hal nya pada kelas bangun ruang di kelas contoh etno siswa dapat belajar materi sekaligus penerapan etno Kediri dan juga dapat melihat 3 dimensi dari budaya-budaya Kediri.

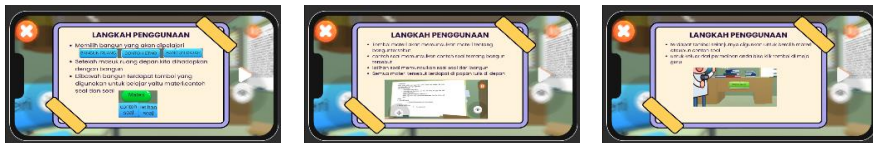
12. Kelas Bangun Datar



Gambar 12. 1 Kelas Contoh Etno

Sama hal nya pada kelas bangun ruang dan kelas contoh etno siswa dapat belajar materi bangun datar belajar materi, contoh soal dan latihan soal

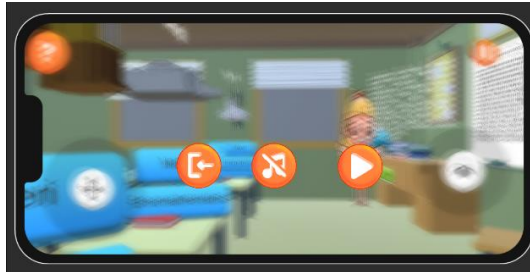
13. Petunjuk Kelas



Gambar 13. 1 Petunjuk kelas

Dari keseluruhan petunjuk kelas, siswa dapat mengetahui dari langkah-langkah penggunaan pada setiap tombol-tombol yang ada pada kelas *virtual*.

14. *Pause*



Gambar 14. 1 *Pause*

Ketika siswa **klik** tombol *pause* siswa di hadapkan dengan 3 tombol diantaranya:

- Lanjut ke dalam kelas
- Nonaktifkan Musik
- Kembali ke Menu Utama

15. Keluar



Gambar 15. 1 Notifikasi Keluar

Jika siswa ingin keluar dari aplikasi maka dapat **klik** *EXIT*, kemudian muncul notifikasi pernyataan ulang keluar siswa dapat **klik** tombol:

- **OK** untuk keluar dari aplikasi
- **BATAL** untuk tetap berada di aplikasi



PENUTUP

Demikianlah buku panduan ini disusun. Semoga buku panduan penggunaan aplikasi *Ethnomathematics Virtual Reality* (EVR) ini mudah dipahami dan bermanfaat bagi pembaca yang akan menggunakan Aplikasi EVR. Semoga dengan adanya buku panduan ini, aplikasi EVR dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku pemberi dana hibah pada program Kreativitas Mahasiswa Mahasiswa Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH) tahun 2024, Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) yang telah menyelenggarakan Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS), Dr. Ika Santia, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pendamping, seluruh Civitas Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri, serta pihak-pihak yang telah terlibat dan mendukung dalam kegiatan ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Indriani, E. D., Dewi, D. A. & Hayat, R. S., 2024. Krisis Budaya Tradisional: Generasi Muda dan Kesadaran Masyarakat di Era Globalisasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), pp. 77-85.
- Nu'man, M. & Azka, R., 2023. Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri. *Polynom : Journal in Mathematics Education*, III(2), pp. 164-171.
- OECD, 2023. In PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in education (Vol. I).. *Equity in education in PISA 2022*.



Lampiran Biodata Penulis

KETUA



Halo, Sobat! Perkenalkan, nama Penulis Nur Rahmawati, tapi kalian bisa memanggil penulis dengan nama panggilan Rahma. Penulis lahir di Kabupaten Kediri pada tanggal 28 Juli 2003, penulis saat ini tinggal di Dsn. Budimulya, RT 001/RW 001, Ds. Branggahan, Kec. Ngadiluwih,

Kab. Kediri.

Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Nusantara PGRI Kediri, jurusan Pendidikan Matematika. Penulis diterima di perguruan tinggi ini pada tahun 2022 dan terus berusaha untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan di bidang matematika.

Penulis juga merasa bangga menjadi Ketua Tim PKM-RSH 2024, merupakan salah satu dari lima tim yang mewakili Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pengalaman ini memberi kesempatan untuk berkontribusi lebih dalam dunia akademis dan mengasah kemampuan kepemimpinan serta kerjasama tim.

Terima kasih telah membaca biodata singkat penulis. Sobat bisa mendukung penulis di Instagram @rahmawaawati.n atau menghubungi melalui email nurraahmaa353@gmail.com. Semoga penulis dapat terus berkarya dan memberikan kontribusi yang positif di bidang pendidikan dan penelitian.



ANGGOTA 1



Halo, Sobat! Perkenalkan, nama Penulis Indah Dwi Setyani, tapi kalian bisa memanggil penulis dengan nama panggilan Indah. Penulis Lahir di Kabupaten Tulungagung pada tanggal 22 Januari 2004, penulis saat ini tinggal di Dsn. Dami, RT 002/RW 002, Ds. Rejosari, Kec.

Gondang, Kab. Tulungagung.

Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Nusantara PGRI Kediri, jurusan Pendidikan Matematika. Penulis diterima di perguruan tinggi ini pada tahun 2022 dan terus berusaha untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan di bidang matematika.

Penulis juga merasa bangga menjadi Anggota I sekaligus sekretaris di Tim PKM-RSH 2024, merupakan salah satu dari lima tim yang mewakili Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pengalaman ini memberi kesempatan untuk berkontribusi lebih dalam dunia akademis dan mengasah kemampuan disiplin, manajemen waktu serta kerjasama tim.

Terima kasih telah membaca biodata singkat penulis. Sobat bisa mendukung penulis di Instagram @indhdstyi atau menghubungi melalui email indhdstyniii@gmail.com. Semoga penulis dapat terus berkarya dan memberikan kontribusi yang positif di bidang pendidikan dan penelitian.



ANGGOTA 2



Halo, Sobat! Perkenalkan, nama Penulis Putri Dewi Septyani, tapi kalian bisa memanggil penulis dengan nama panggilan Putri. Penulis lahir di Kabupaten Kediri pada tanggal 27 September 2004, penulis saat ini tinggal di Dsn. Maron, RT 001/RW 001, Ds. Senden, Kec. Kayen

Kidul, Kab. Kediri.

Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Nusantara PGRI Kediri, jurusan Pendidikan Matematika. Penulis diterima di perguruan tinggi ini pada tahun 2023 dan terus berusaha untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan di bidang matematika.

Penulis juga merasa bangga menjadi Anggota 2 sekaligus menjadi publikasi di Tim PKM-RSH 2024, salah satu dari lima tim yang mewakili Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pengalaman ini memberi kesempatan untuk berkontribusi lebih dalam dunia akademis dan mengasah kemampuan disiplin, manajemen waktu serta kerjasama tim.

Terima kasih telah membaca biodata singkat penulis. Sobat bisa mendukung penulis di Instagram @sptyniputri atau menghubungi melalui email putri.septyani2709@gmail.com. Semoga penulis dapat terus berkarya dan memberikan kontribusi yang positif di bidang pendidikan dan penelitian.



ANGGOTA 3



Halo, Sobat! Perkenalkan, nama penulis M. Rizal Umami, tapi kalian bisa memanggil penulis dengan nama panggilan Umam. Lahir di Kabupaten Nganjuk pada tanggal 30 Juni 2003, penulis saat ini tinggal di Dsn Kalianyar, RT 005/RW 003, Ds. Kalianyar, Kec. Ngronggot Kab.

Nganjuk.

Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Nusantara PGRI Kediri, jurusan Teknik Informatika. Penulis diterima di perguruan tinggi ini pada tahun 2022 dan terus berusaha untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan di bidang teknologi informasi.

Selain kuliah, penulis memiliki berbagai hobi seperti menonton film, berenang, bermain voli, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya menjadi cara untuk melepas penat, tetapi juga memberikan inspirasi dan energi untuk terus berkarya.

Penulis juga merasa bangga menjadi Anggota 3 sekaligus tim media di Tim PKM-RSH 2024, salah satu dari lima tim yang mewakili Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pengalaman ini memberi kesempatan untuk berkontribusi lebih dalam dunia akademis dan mengasah kemampuan disiplin, manajemen waktu serta kerjasama tim.

Terima kasih telah membaca biodata singkat penulis. Sobat bisa mendukung penulis di Instagram @umayeou atau menghubungi melalui email mrizalumami27@gmail.com. Semoga penulis dapat terus berkarya dan memberikan kontribusi yang positif di bidang pendidikan dan penelitian.



ANGGOTA 4



Halo, Sobat! Perkenalkan, nama penulis Muhammad Choirul Anwar, tapi kalian bisa memanggil penulis dengan nama panggilan Irul. Lahir di Kabupaten Kediri pada tanggal 2 Agustus 2004, penulis saat ini tinggal di Dsn. Mranggen, RT 001/RW 001, Ds. Mranggen, Kec. Purwoasri,

Kab. Kediri.

Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S1 di Universitas Nusantara PGRI Kediri, jurusan Teknik Informatika. Penulis diterima di perguruan tinggi ini pada tahun 2022 dan terus berusaha untuk mengembangkan kemampuan serta pengetahuan di bidang teknologi informasi.

Selain kuliah, penulis memiliki berbagai hobi seperti menonton film, futsal, bermain sepak bola, catur dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya menjadi cara untuk melepas penat, tetapi juga memberikan inspirasi dan energi untuk terus berkarya.

Penulis juga merasa bangga menjadi Anggota 4 sekaligus tim media di Tim PKM-RSH 2024, salah satu dari lima tim yang mewakili Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pengalaman ini memberi kesempatan untuk berkontribusi lebih dalam dunia akademis dan mengasah kemampuan disiplin, manajemen waktu serta kerjasama tim.

Terima kasih telah membaca biodata singkat penulis. Sobat bisa mendukung penulis di Instagram @choirulnw atau menghubungi melalui email muhamadkhoirul2018@gmail.com. Semoga penulis dapat terus berkarya dan memberikan kontribusi yang positif di bidang pendidikan dan penelitian.



BUKU PANDUAN PENGGUNA

Ethnomathematics Virtual Reality (EVR)

PKM-RSH EVR