

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, & Dawud. (2018). *Kuliner Tradisional Solo Yang Mulai Langka Kuliner Tradisional Solo yang Mulai Langka Bacaan untuk Remaja Tingkat SMP*.
- Afifioni, A. I. (2023). *Pengembangan media interaktif bangun ruang berbasis etnomatematika makanan tradisional* [Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/4084>
- Ajmain, Herna, & Sitti Inaya Masrura. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12, 45–54.
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL EKSAKTA*, 2(1), 34–40. <https://core.ac.uk/download/pdf/235121792.pdf>
- Anam, K., Wiradharma, G., & Prasetyo, M. A. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Augmented Reality Materi Bangun Ruang. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 234–246. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4426>
- Andryani, Y. D., & Kurniawati, N. (2023). Pengembangan modul pembelajaran matematika numerasi berbasis diferensiasi prisma dan limas. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 434–445. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2413>
- Aqua, S. (2023). *Membuat Nasi Tumpeng*. Sehatqua.Co.Id.
- Aryanto, U. (2018). Pengembangan E-Modul Ekosistem (E-Moko) berbasis Flip Builder. *Repository IAIN Kudus*, 1, 32–41.
- Ashari, S. A., A. H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Astuti, E. P., & Supriyono, S. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>
- Ayuningtyas, A. D., & Setiana, D. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Kraton Yogyakarta. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1630>
- Azzalea, R. S. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran Matematika: Dampaknya terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(2), 1–12. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/138>

- Choeriyah, L., Nusantara, T., Qohar, A., & Subanji. (2020). Studi Etnomatematika pada Makanan Tradisional Cilacap. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 210–218. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/5980/3690>
- Cindarbumi, F. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Kolaboratif Aktif (Ka)” Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pelajaran Matematika Pada Peserta Didik Program Kejar Paket C Pkbn Ki Hajar Dewantara Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(April), 15–20. <https://doi.org/10.32665/james.v1i1april.12>
- Dahlan, J. A., & Permatasari, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 133–150.
- Diputra, R. (2023). *kue dongkal*. Travel.Okezone.Com.
- Faghrudin, A. A., & Hartono, H. (2022). Kartu bangun ruang sisi datar berbasis augmented reality. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan ...*, 1(1), 10–20.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409–1417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.933>
- Fitri, A., Kurniawati, N., & Mubaro, Z. (2021). Respon Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcome). 4(September), 153–159. <http://ejournal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1099>
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, 6(2), 589–596.
- Habe, H., & Ahruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hamdani, A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2020). Augmented Reality Pengenalan Organ Dalam Manusia Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(1), 74–81. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i1.2318>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>

- Kamiana, A., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Krisnadi, A. R. (2020). Tumpeng dalam Kehidupan Era Globalisasi. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, vol 1(No.2), 38–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/jhp.v1i2.2462.g1903>
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Kurniawati, T., Ratna Ermawaty, I., & Hidayat, M. N. (2019). Media Pembelajaran Pada Materi Fluida Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Festival, November 2019*, 168–173.
- Lisa, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung Berbasis Etnomatematika Menggunakan Augmented Reality*.
- Lisgianto, A., & Suhendri, H. (2021). Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 107–116. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1964>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Luthfiyyah, A. (2020). *Kue Semprong*. Resepkoki.Id.
- Mahendra, M. K. I., Sindu, I. G. P., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Book 2 Dimensi Sub Tema Lingkungan Alam di PAUD Telkom Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.30217>
- Majesta, F. (2022). Studi Etnomatematika Makanan Tradisional Banyumas Sebagai Sumber Belajar Matematika. In *Repository Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto* (Issue 8.5.2017). Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Mardikaningsih, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran AR-Book (Augmented Reality Book) Mata Pelajaran Fisika Materi Sistem Tata Surya*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/57198>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media

- Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Nasution, A. E., Irvan, I., & Batubara, I. H. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dan Etnomatematik Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 55–64. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.7506>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908–1913. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2357>
- Nurhasanah, Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrullah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 260–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5642>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Odilia. (2023). *Resep Onde-onde*. Food.Detik.Com.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Penalaran Spasial Siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5, 205–210.
- Pessy, & Nugroho. (2024). *Ide Resep Akhir Pekan, Putu Bambu*. Rri.Co.Id.
- Pramudito, P., & Rachman, F. (2022). Uji Coba Pembuatan Kue Semprong Dengan Tepung Sorgum Sebagai Substitusi Tepung Beras. *Jurnal Pariwisata*, 9(2), 144–150. <https://doi.org/10.31294/par.v9i2.13592>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Edisi ke-1). Kencana (PRENAMEDIA GROUP).
- Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., Nadhilah, S., Purworejo, U. M., & Purworejo, K. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E -Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26486/jm.v4i2.1165>

- Rachmawati, R., Wijayanti, R., & Putri Anugraini, A. (2020). Pengembangan eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) dengan penguatan karakter pada materi bangun ruang sekolah dasar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2315>
- Raharjo, R. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44901>
- Rahmawati, N. N., Fathoni, M. I. A., & Ismanto, I. (2022). Penentuan Penerima Kip Kuliah Mahasiswa S1 Unugiri Menggunakan Fuzzy C-Means Clustering. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 121–130. <https://doi.org/10.36526/tr.v6i2.2197>
- Ramadhani, D. (2022). *Pengembangan Modul IPA berbantuan Augmented Reality pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rozi, F., Kurniawan, R. R., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 436–447. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2180>
- Sa'adah, T. N., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2023). Pewarnaan Graf pada Penjadwalan UAS Program Studi Matrematika Unigiri Menggunakan Algoritma Welch Powell. *PROXIMAL Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 14–24.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Sari, A. C. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Dengan Model Pembelajaran Think Talk Write. *Journal of Mathematics Education and Science*, 1(April), 7–13. <https://doi.org/10.32665/james.v1i1april.11>
- Sari, A. C., & Kurniawati, N. (2020). Talk Write dengan Bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 141–149.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Saumi, F., Muliani, F., & Amalia, R. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis

- Augmented Reality Dengan Model Guided Discovery Learning Pada Materi Vektor. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3850. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6066>
- Seftiani, A. P. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar*. 3(September), 31–41.
- Setiawan, A. (2023). *Cara Membuat Klepon Ketan*. Viva.Co.Id.
- Subchan, Winarni, Mufid, M. S., Fahim, K., & Syaifudin., W. H. (2018). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas IX Revisi*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suputra, P. E., Darmawiguna, I. G. M., & I Made Wirawan, A. (2016). Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Luhur Uluwatu Beserta Lanscape ALam. *Karmapati*, 4(2), 279–289.
- Surtati, T. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Peneitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Yayasan Kita Menulis.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech : Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533.
- Utami, A. D. (2019). Inovasi Pangan Lokal Onde-Unde Berbahan Dasar Ubi Jalar Ungu. *AgriRxiv*, 2019. <https://doi.org/10.31220/osf.io/eprn9>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *FRAKTAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Widodo, R., Indiaty, I., Shodiqin, A., & Nursyahidah, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berkonteks Etnomatematika Pada Candi Borobudur. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(6), 412–422.

<https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i6.17991>

Wulandari, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality. *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, Dan Komputasi SeNa-MaGeStiK 2022*, 462–266. <https://magestic.unej.ac.id/>

Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>

