

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEB PADA MATERI LINGKARAN BAGI SISWA KELAS VIII. *JURNAL MATEMATIKA, STATISTIKA DAN KOMPUTASI*, 15(1), 64–74. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk>
- Ammariah, H. (2023). *Cara Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) | Matematika Kelas 8. Ruang Guru.* <https://www.ruangguru.com/blog/matematika-kelas-8-cara-menyelesaikan-sistem-persamaan-linear-dua-variabel-spldv>
- 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/https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2413>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.* 9(1).
- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3673>
- Dahlan, J. A., & Nurrohmah. (2018). INTEGRASI BUDAYA MASYARAKAT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA: CONTOH DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *PELITA - Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 18(1), 15–31.
- Dalimunthe, R. R., Femy Sasongko, D., & Rofiki, I. (2022). Etnomatematika Pada Kue Tradisional Asahan Sebagai Sumber Belajar Matematika. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.18860/gjppm.v1i1.1072>
- Doni. (2023). *Memenuhi Layanan Digital hingga Pelosok.* KOMINFO. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/49482/memenuhi-layanan-digital-hingga-pelosok/0/artikel>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Farid, M., & Khabibah, S. (2021). PENGEMBANGAN ROLE PLAYING GAME

(RPG) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL. *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3), 470–479.

- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, 3(2), 81–87.
- Ferdiansyah, R. M. (2023). *PENGEMBANGAN GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS VIII SMP BHRUL MAGHIROH MALANG* [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/55025/1/19130092>
- Fitri, A., Kurniawati, N., & Mubaro, Z. (2021). Respon Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcome). ... : *Jurnal Matematika Dan ...*, 4(September), 153–159. <http://ejournal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1099>
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); pertama). TAHTA MEDIA FROUP. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Ilaina, I., Ulya, H., Kudus, U. M., & Etnomatematika, A. M. (2022). *Pengembangan aplikasi mabar etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis*. 2.
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198>
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. 5(1), 1–6.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media

- Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristanto, Y. D., Taqiyuddin, M., Yulfiana, E., & Rukmana, I. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas IX* (pertama). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kusumawati, Y., & Lestari, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Materi Himpunan. *JIMP (Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan)*, 2(2), 94–104. <https://doi.org/10.12928/jimp.v2i2.4986>
- Labs. (2023). *Mengenal Konsep Variabel, Konstanta, dan Koefisien dalam Matematika dengan Bahasa Program*. BBGP DI-YOGYAKARTA. <https://bbgdiy.kemdikbud.go.id/labs/mengenal-konsep-variabel-konstanta-dan-koefisien-dalam-matematika-dengan-bahasa-program>
- Mardiah, S. (2018). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE INKUIRI PADA KELAS VII*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228. <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs>
- Mayasari, I., Sugeng, N. W., & Ratnaningtyas, H. (2021). Peran Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Pembelian Generasi Milenial : Studi Jajanan Tradisional. *AT – TADBIR: JURNAL ILMIAH MANAJEMEN*, 5(2), 135–147. <https://doi.org/10.31602/atd.v5i2.4799>
- Muhandri, T., Hasanah, U., & Amanah, A. (2021). *Perilaku Konsumen Terhadap Jajanan Tradisional di Kabupaten Pekalongan Consumer Behavior on Traditional Snacks in Pekalongan Regency*. 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.29244/jmpi.2021.8.1.10>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Media Pembelajaran: Gava Media* (R. Awahita (ed.); pertama, Vol. 1, Issue 4). CV Jejak, anggota IKAPI. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR4P580xQ7&sig=F GdVhugq2cJljuaL0H2Knm-ObY&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR4P580xQ7&sig=F GdVhugq2cJljuaL0H2Knm-ObY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pea, J. I., Walidain, S. N., Hermansyah, Fitriyanto, S., & Darmanto. (2021). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Tik Tok Untuk Membantu Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Kajian Teknologi Dan Lingkungan*, 4(1), 262–267. <https://doi.org/10.58406/jrktl.v4i1.445>

- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA “MaTriG” DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21–30. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Pramesti, C., & Prasetya, A. (2021). Analisis Tingkat Kesulitan Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Prinsip Matematis. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(02), 9–17. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.11091>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). pemanfaatan media pembelajaran berbasis website pada proses pembelajaran produktif di smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137–145.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2655–2663. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahmini, R. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Exe Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Secara Daring Melalui Aplikasi WhatsApp Siswa SMA Negeri 6 Musi Rawas* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/30193>
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P. N., Gurning, K., Hasibuan, F. A., Chamidah, D., Karwanto, Muharlisiani, L. T., Martha, K., & Subakti, H. (2022). *Penelitian dan Pengembangan* (R. Watrionthos & J. Simarmata (eds.); pertama). Yayasan Kita Menulis.
- Rizdianto, M.Cs, E. (2019). *ANALISIS PENDIDIKAN INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 1–16.
- 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.
- Salsabila, S., L, E. N., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski’s Framework Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 688–702.
- Saparuddin, A., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. (2019). Etnomatematika Dalam

Perspektif Problematika Pembelajaran Matematika : Tantangan Pada Siswa Indigenous. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 910–916.

- Sari, A. U. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN WEB DENGAN PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sari, N. R., Wahyuni, P., & Larasati, A. (2020). Analisis Makanan Tradisional Dalam Perspektif Etnomatematika Sebagai Pendukung Literasi dan Sumber Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pspmm.v2i0.90>
- Satriawan, N. (2023). *Model Penelitian Pengembangan ADDIE*. Ranah Research. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07, 1924–1935. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (sofia yustiyani Suryandari (ed.); 4th ed.)*. ALFABETA.
- Susanto, A., & Yunita. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *SIMKOM*, 5(2), 9–18. <http://e-jurnal.stmikbinsa.ac.id/simkom>
- Susilana, M.Si., D. R., & Riyana, M.Pd., C. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN (keempat)*. CV WACANA PRIMA.
- Sustriani, N., & Nst, A. S. (2022). Etnomatematika Bentuk Jajanan Pasar Tradisional Di Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 82–96.
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibi, M. I., & Wijaya, I. K. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS WEB PADA MATERI BANGUN RUANG DENGAN CONSTRUCT 2*. 4(1), 63–76. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3355>
- Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif* (M. J. F. Sirait (ed.); 1st ed., Issue July). Yayasan Kita Menulis.
- Wijayanti, E., Fayeldi, T., & Pranyata, Y. I. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, IX(2), 224–235.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4305182>

- Wirawan, N., & Novaliyosi. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika, Dan Statistika*, 4(1), 477–490. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1>
- Wulandari, I. A. P. A., & Puspawati, K. R. (2016). Budaya dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika yang Kreatif. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 31–37. <https://www.neliti.com/publications/129201/budaya-dan-implikasinya-terhadap-pembelajaran-matematika>
- Zulaekhoh, D., & Hakim, A. R. (2021). Analisis Kajian Etnomatematika pada Pembelajaran Matematika Merujuk Budaya Jawa. *JPT Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(2), 216–226.

