

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Komputer Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Madrasah Bidang Studi Informatika. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7 (1), 52-59.
- Amalia, A. N., & Widayati, A. (2012). Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi di Kota Yogyakarta Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10 (1): 1-26.
- Anita, Y. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (3), 401-412.
- Antara, I. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia pada Pokok Bahasan Termokimia. *Journal of Education Action Research*, 6 (1), 15-21.
- Ardiansyah, D., & Rakhmawati, L. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran e-Book Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4 (3).
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badiaraja, P. H. (2021). Modul Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Hasil Penelitian Analisis Cluster Persilangan Kedelai Tahan CpMMV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6 (5), 711-719.
- Branch, R. M (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Charli, L. (2018). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Fisika pada Materi Suhu dan Kalor di Kelas X SMA Ar-Risalah Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2016/2017. *Journal of Education and Instruction*, 1 (1), 42-51.
- Choirudin. (2020). Development of Learning Media for Ethnomathematics and Culture of Lampung with the Powtoon Application. *Jurnal Tadris Matematika*, 3 (2), 141-152.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951-962.

- Dewi, N. P. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10 (1), 94-104.
- Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1076.
- Doa, H. (2018). Improvement of Student Creative Thinking Skills through Implementation of OrDeP2E Learning Model with Contextual Approach. *Advances in Intelligent Systems Research*, 157, 142-146.
- Ekawati, S. (2021). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Awal Siswa pada Indikator Reason dan Inference melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Jurnal Pedagogy*, 6 (1), 116-125.
- Ekowati, D. W. (2017). *Ethnomathematica: Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Budaya*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2017. Universitas Muhammadiyah, Malang, 163-171.
- Eliyanto, J. (2019, Agustus 25). *90% Pelajar Indonesia Belum Menguasai Matematika dengan Baik, Apa yang Bisa Kita Lakukan?* Diambil kembali dari <https://www.kompasiana.com/laginulis/5d6236970d8230497e769332/90-pelajar-indonesia-belum-menguasai-matematika-dengan-baik-apa-yang-bisa-kita-lakukan>
- Febrianto, R. A. (2022). Implementasi Sila Ketiga Pancasila Butir ke 6 Mengembangkan Persatuan Indonesia atas Dasar Bhineka Tunggal Ika dalam Kehidupan Sehari-Hari terkait Informasi Teknologi. *ADIL: Jurnal Ilmiah Bidang Hukum*, 4 (1).
- Firmansyah, T. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Elektronika Analog dan Digital pada Kelas X TKJ SMK Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Fitriyah, I. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 18 (1), 218-229.
- French, C. (2013). *How to Write Successful How to Booklet*. England: The Endless.

- Gosztonyi, K. (2016). Mathematical Culture and Mathematics Education in Hungary in the XXth Century. *Mathematical Cultures*, 71-89.
- Hafidhoh, N. (2020). Pengembangan Animasi Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan Multimedia Development Life Cycle Godfrey. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7 (2), 323-328.
- Hidayat, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Teknik Bulu Tangkis yang Berbasis Aplikasi Macromedia Flash. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7 (3), 619-624.
- Hizair, M. A. (2013). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Tamer.
- Hodiyanto, Yudi Darma, dan Syarif R S Putra. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Israwan, F. (2020). Penerapan Sistem Berbasis Aturan pada Pengukuran Indeks Kinerja Dosen Fakultas Teknik Unidayan. *Jurnal Informatika*, 9 (2), 26-35.
- Jabali, S. G. (2020). Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Aljabar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2 (2), 185-198.
- Jannah, M., & Hasanah, F. N. (2021). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Kelas X SMK Yapalis Krian. *Joutica: Journal of Informatic Unisla*, 6 (2), 461-466.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 8 (2).
- Karunia, E. L., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Kholipah, N. (2022). Penerapan Media Question Card dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8 (1), 43-52.
- Larasati, D. E. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Mata Pelajaran PPKN Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7 (1), 139-145.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama. *Materi Analisis Vektor*” *Jurnal Nalar Pendidikan*, Volume 6 nomor 2. (95-104).

- Lisgianto, A. (2021). Pengembangan Video Edukatif Volume Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Makanan Tradisional Via Youtube. *Jurnal Derivat*, 8 (1), 107-116.
- Mangelep, N. O. (2020). Perancangan Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *JSME: Jurnal Sains, Matematika, dan Edukasi*, 8 (2), 127-132.
- Melanis. (2023). Pengembangan Media Monopoli Menggunakan Model Problem Based Learning Pembelajaran IPA Kelas III di SDN Kampung Melayu III. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7 (2), 390-405.
- Miftah, M. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (4), 412-420.
- Mirawati, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Konflik Kognitif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA (Fisika) Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (3), 447-454.
- Miswari, M. (2020). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X IPA Ditinjau dari Indikator Kemampuan Berpikir Kritis dan Gender. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8 (1), 110-117.
- Mulyatna, F. (2022). Eksplorasi Kembali Etnomatematika pada Jajanan Pasar di Daerah Cileungsi. *Jurnal Cartesian*, 1 (2): 76-84.
- Muyaorah, S. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Curriculum Indonesia*, 4 (1), 1-6.
- Netriwati, N., & Mai Sri Lena, M. S. L. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Novitasari. (2017). *Peran Sekolah Indonesia Singapura dalam Mengembangkan Karakter Cinta Tanah Air pada Siswa*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuraini, L. (2018). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1 (2).
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Hadari Nawawi. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

- Nurhayati, A. I. (2022). Systematic Literature Review: Implementasi Pembelajaran Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Karakter Cinta Budaya Lokal. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4 (2), 368-379.
- Perdana, P. A. (2023). Pengembangan Eksperimen Virtual Model Science, Environment, Technology and Society Berbasis Augmented Reality Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11 (1), 152-164.
- Prayoga, T. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas 1 SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27 (1), 99-108.
- Purnaningsih, I. (2022). Identifikasi Faktor Penyebab Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Siswa Kelas VIII. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 7 (2), 291-302.
- Putri, N. T. (2022). Development of A Problem Based Learning Model Based on Socio Scientific Issues to Improve Student Critical Thinking Skills on Materials for Environmental Change and Conservation in Senior High School. *International Journal of Advanced Research*, 10 (6), 856-860.
- Qurrotaini, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Materi Mitigasi Bencana pada Pembelajaran IPS di SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6 (1).
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5 (2), 87-94.
- Rahayu, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Indonesia Kelas VII dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Edu-Kata*, 4 (2), 145-152.
- Rahmasantika, D. (2019). Analisis Kebutuhan Math Comic untuk Menstimulus Kemampuan Berpikir Kritis. *Proceedings of the 1st Steem 2019*, 1 (1), 198-204.
- Rizki, H. T. N., & Diena, F. (2021). Etnomatematika dalam Budaya Barapan Kebo sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1 (2): 252-264
- Santi, I. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas X Jurusan

- Otomotif SMK pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2): 1584-1602.
- Setyoningrum, D. Y. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8 (1), 1-8.
- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD*. Jurnal Formatif, 7(2). Ujian Pelatihan Radiografi. Widyanuklida, Vol. 16 No. 1, 2. Ujian Pelatihan Radiografi. Widyanuklida, Vol. 16 No. 1, 3-4.
- Setiawan, A. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro*. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 4, 181-188.
- Setyono, Y. A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1 (1), 118-126.
- Silmi, M. Q, & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. JPGSD, 4(4).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A. (2013). *Perpustakaan Prasekolahku, Seru!*. Bandung: Restu Bumi Kencana.
- Sutarto, & Syarifuddin. (2013). *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Suyidno. (2022). STEM-Problem Based Learning: Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa di Era Industri 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13 (2), 163-170.
- Syani, M. (2021). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile (Studi Kasus SLBN-A Citeureup Cimahi). *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 3 (1): 190-200.

- Tasril, V. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMA. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1 (2), 38-44.
- Turmuzi, M. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 397-413.
- Utaminginsih, C. D. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Statistik dalam Materi Pecahan untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1 (4), 408-419.
- Widiantari, N. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika. *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10 (2), 331-343.
- Widodo, S. A., & Ikhwanudin, T. (2018). Improving Mathematical Problem Solving Skills through Visual Media. *Journal of Physics Conference Series*, 948 (1).
- Yudhaskara, H., & Tjahyaningtias, R. R. H. P. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di Smk Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Zakiah, Z. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6 (5), 8431-8440.