

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Moh. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Budaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salatiga Pada Materi Bangun Datar Segiempat (Skripsi). Salatiga : IAIN Salatiga
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 27–39.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa : Islamic Education Journal*, Vol. 3, pp. 35-43
- Dewi K. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Game Math Challenge Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Dengan Pendekatan Etnomatematika (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Mercubuana Yogyakarta.
- Elis Jayanti. (2015). Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Mapag Dewi Sri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Ekosistem di MAN Cirebon. *Bachelor Thesis*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Haryanto. (2015). Etnomatematika pada Noken Masyarakat Papua. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Isnaini, Aulia (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Etnomatematika Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129-143.
- Julianto, V. (2017). Meningkatkan Memori Jangka Pendek Dengan Karawitan. *Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol. 2 No. 2 2017
- Kurnianda P. K. (2012) Aplikasi Pembelajaran Gamelan Jawa Berbasis Multimedia. *Other thesis*, UPN "VETERAN" Yogyakarta.
- Kurniawanto, A., Sulistijono, I. A., & Kusuma W, C. (2011). Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS. *Belajar Gamelan menggunakan*

*Platform iOS. The 13th Industrial Electronics Seminar 2011 (IES 2011) Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS), Indonesia, October 26, 2011*

- Lestari, K. E., Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Marsigit. (2018). Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatematika Ber ISBN: 978-602-6258-07-6*. Halaman 20-37.
- Nur Choירו Siregar dan Marsigit. (2015). Pengaruh Pendekatan *Discovery* Yang Menekankan Aspek Analogi Terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran, Kecerdasan Emosional Spiritual. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol.2, No.2, hal 224 – 234.
- Nuryadi, Zulfa H. B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 Pokok Bahasan Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA. *Journal of Mathematics Education*, 3(1), 12-22
- Nuryadi. (2018). Keefektifan Media Matematika Virtual berbasis Teams Game Tournament Ditinjau Dari Cognitive Load Theory. *Jurnal Nasional Department of Mathematics Education*, UMP,Purwokerto, Indonesia.
- Nuryadi. (2019). Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal pendidikan surya edukasi (JPSE)*, 5(1), 1-13.
- Nuryadi. (2020). Pendidikan Matematika Berbasis Etnomatematika Di Era 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 5-12.
- Permendikbud (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs).
- Putra, F. G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 203–210.
- Putra, F. G. (2017). Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–80.
- Putra, I. E. (2014). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal TeknoIf ISSN 2338-2724*, 1(2).

- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi etnomatematika kesenian rebana sebagai sumber belajar matematika pada jenjang MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Rohayati, S, dkk. (2017). Identifikasi Etnomatematika Pada Masjid Agung Yogyakarta Di Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. (2010). Pembelajaran Etnomatematika dengan Media Lidi dalam Operasi Perkalian Matematika untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Cinta Budaya Lokal Mahasiswa PGSD. *Jurnal Seminar Nasional STKIP Siliwangi*. Serang: Sekolah Pascasarjana UPI.
- Tyasana, R. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Team's Game Tournament (TGT) Berbasis Android Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Naskah Publikasi Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Sutisna, A. P., Maulana, M., & Subarjah, H. (2016). Meningkatkan Pemahaman Matematis Melalui Pendekatan Tematik dengan RME. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 31-40.
- Wahyuni, A., Dkk (2013). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. *In Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY*.
- Wati, N., Dkk (2020). Pengembangan Modul Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Berbasis Etnomatematika Kelas VII SMP. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 666-673.
- Zhoga, E. F. E. (2019). Gamelan Jawa: Sebuah Alternatif Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 3, pp. 675-688).