

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2007) *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Bandung : Rajawali pers
- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. (2016). *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Abu Yazid Bustomi. (2010). *Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android*. Jurnal Telematik, Vol.3, No.1, hal 25-36.
- Achor, E. E., Imoko, B. I., Uloko, E. S. (2009). *Effect of ethnomathematics teaching approach on senior secondary students' achievement and retention in locus*. Educational Research and Review, Vol. 4, No. 8 , 385-390.
- Anggra, (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta: Gava Media.
- Argikas, T.B. (2015). *Penerapan model pembelajaran reciprocal teaching untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIIA SMP Negeri 2 Depok*.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito.(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- . (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad. dan Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. : Multi Press.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. (2002). Jakarta: Ciputat Pers.
- Astri Wahyuni, Ayu Aji Wedaring Tias, Budiman Sani Program.(2013). "*Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa*". Prosiding.Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.Yogyakarta.
- Atje Setiawan Abdullah (2017), *Ethnomathematics In Perspective Of Sundanese Culture Journal on Mathematics Education*. Volume 8 No.01, Hal-2,

- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA
- Azhar Arsyad (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Standar Isi*. Badan Standar Nasional Pendidikan: Jakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Barton, B. (1996). *Ethnomathematics: Exploring Cultural Diversity In Mathematics*. 1996. (Dissertation). University Of Auckland, Auckland).
- Chris Crawford. (2003). *Chris crawford on game design*. Peachpit.
- D'Ambrosio, U. (1991). *Ethnomathematics and its place in the history and pedagogy of mathematics, in M. Harris (ed.). Schools, Mathematics and Work* . The Falmer Press. London. pp. 15 – 25
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas.
- Deary Putriani, Nur Hadi Waryanto, dan Kuswari Hernawati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6, No.3, hal 1-10.
- Depdiknas . (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20*. tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas . (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Dwidayati, N. (2018). *Pengintegrasian Etnomatematika Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 516-521.
- Edi, Tandililing. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. Prosiding. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Edward J.Barbeau dan Peter J. Taylor (2009). *Challenging Mathematics In And Beyond the classroom: The 16th ICMI Study*. Canada.

- Edward Zaccaro (2005). *Challenge Math: For the Elementary and Middle School Student*. Hickory Grove Press.
- Emzir (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo
- Endang Komara. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Erman Suerman, Turmudi, Didi Suryadi, Tatang Herman, Suhendra, Sufyani Prabawanto, Nurjanah, Ade Rohyati. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fahrul Alam. M. (2010). *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*.
- Fahrul,A. (2010). *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>. 28 Januari 2011.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Herman Hudojo. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Hujair AH. Sanaky, (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Hwang GJ, Wu PH. (2012). *Advancements and trends in digital game-based learning research: a review of publications in selected journals from 2001 to 2010*. British Journal of Educational Technology 43(1):E6–E10.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jajang. (2005). *Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung : sinar jaya
- Jhon C Beck, dan Mitchell Wade. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta : PT Grasindo.
- Joni Purwono, Sri Yutmini, dan Sri Anitah. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.2, No.2, hal 127 – 144.

- Knijnik, G. (1994). *Ethno-Mathematical Approach in Mathematical Education: a Matter of Political Power*. For the Learning Mathematics, Vol.14, No.1
- Kominfo. (02 September 2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Tersedia di: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital>. Diakses 13 Juli 2018.
- Kominfo. (18 Februari 2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Tersedia di: https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo2014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers . Diakses 13 Juli 2018.
- Mahendra, Eka. (2017) *.Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Marsigit (2016). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika*.
- Mohamad Adiwijaya et al. (2015). *Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, Vol.4, No. 1
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nanang .K., dan santosa, R.H. (2016)” *pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk siswa SMA.*” Jurnal Riset Pendidikan Matematika 3(1):88-99
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- 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, N., & Khuzaini, N. (2017). *Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau Dari Cognitive Load Theory*. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.370>
- Nyoman (2010). *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya* . Pustaka Pelajar
- Permendikbud (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs)*.

- Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol.2, No.1, hal 88-99.
- Resty Khairina Vevi M. P et al. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika pada Rumah Adat Lampung*. Jurnal matematika dan pendidikan matematika. Vol. 2, No. 2
- Riduwan, Akdon. (2007). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal Kreano, Vol.3, No.1, hal 59-72.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Di akses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 18 Desember 2018 pukul 11.30 WIB.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga / Gelora Aksara Pratama.
- Rusman (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Mengembangkan profesionalisme guru abad 21, Bandung : Alfabeta
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Ryana. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- S.Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- S. Eko Putro Widoyoko. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Samuel Henry. 2001. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Kompas Gramedia, Yogyakarta.
- Samuel Henry. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Kompas Gramedia, Yogyakarta.
- Satria Adhi Kusuma Marhadini. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola untuk Siswa SMA*. Unnes *Physic Education Journal*. Semarang

- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2015). *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Jurnal Socioteknologi, Vol.14, No.2, hal 170-178.
- Sherief Salbino. (2014). *Buku Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sochima & Unodiku (2013) *Effect of ethnomathematics teaching matheriakls on students arcievement in mathematics in aeanugo State*. Journal of Education and Practice.
- Sudargo, Achmad Buchori, Noviana Dini Rahmawati. (2017). *Desain Pengembangan Digital Math Game Dengan Model Etnomatematika Pada Mata Kuliah Matematika SMA*.
- Sugiman (2013). *Pengembangan Laboratorium pendidikan matematika Virtual: Adaptive E-Learning dan Cognitive Load Theory*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Suharsimi Arikunto (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Graha Aksara
- Syah Fathi Azzatia et al. (2018). *Analisis Kebutuhan Buku Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Siswa Kelas VII SMP*.
- Syukur,Fatah. (2008).*Teknologi Pendidikan*. Penerbit RaSail media group
- Timotius Witono dan Raphael Susanto. (2012). *Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Mobile*. Jurnal Sistem Informasi, Vol.7, No.2, hal 143–151.
- Tony Gardiner. (2006). *Ten Years of Mathematical Challenges 1997-2006* . United Kingdom Mathematics Trust.
- Van De Walle, John. A. (2008). *Matematika Sekolah Dasar Dan Menengah*. Jakarta : Erlangga.

Wandy Damarullah, Amir Hamzah, dan Uning Lestari. (2013). *Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android*. Jurnal Script, Vol.1, No.1, hal 78-88.

Wardhani,(2008), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yamin Martinis. (2013). *Strategi dan metode Dalam Pembelajaran*. Jambi.Refrensi (GP Press).

Zulfadli Fahrul rozi. (2010). “*Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS* ”. http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_06.12.1711.pdf, diakses 11 Februari 2016.