

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengemabngkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Abdullah, DI., dkk. 2015. *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahkan Masalah Siswa kelas VIII*. Unnes Journal of Mathematics Education. Vol 4 No.3. Hal 285-281. ISSN: 2252-6927.
- Achor, E. E., Benjamin, I.I & Emmanuel, S.U., 2009. *Effect of Ethnomathematics teaching approach on senior secondary students' achievement and retention in locus*. Educational Research and Riview Vol.4 (8),pp 385-390.
- Ahmadi, A., dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief, S. S., Rahardjo, R., Anung, H., Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Pemanfatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : ALFABETA
- Atje, S., & Abdullah. 2017. *Ethnomatematics in Prespective of Sundanese Culture*. Jurnal on Mathematics Education, Vol. 8 No.1, 2017.
- Cecep, K., & Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Darmawan, D. 2016. *Mobile learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Depdiknas . 2003. *Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamarah, S. B. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rhineka Cipta.
- Dimiyati, M., & Sudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rhineka Cipta.
- Eveline, S., & Hartini, N. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia

- Factsmaps.com/pisa-2018-worldwide-ranking. Diakses pada 10 November 2019 pukul 12.30. <https://factsmps.com/tag/pisa-2018-result/>
- Farida, H. R., dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN*. Jurnal Kreatif.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android*. Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika., 4(2), 71-72.
- Febriyanti, C. 2014. *Pengaruh Bentuk Umpan Balik Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Trigonometri*, 3(3), 203-214.
- Firdaus , M. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP*, 6(2),93-99.
- Gani, H., & Krisnawati. 2011. *Membangun Aplikasi Berbasis Android “Pembelajaran Psikotest” Menggunakan App Inventor*. Jurnal DASI. Vol. 12, No. 4.
- Giri, P., & Lantip, D. P. 2016. *Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah*. Jurnal Prima Edukasia. Vol.4, No.1.
- Hamalik, O. 2004. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan., 17(1).
- Haryanto. 2015. *Etnomatematika pada Noken Masyarakat Papua*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika.
- Hasibuan, M. S. P. 2009. *Manajemen : Dasar, Pengertian, dan Masalah Edisi Revisi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasratuddin, H. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter*. Jurnal Didaktik Matematika, 1(2).
- Hendra, N. L., dkk. 2015. *Perencanaan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi Pada Google Maps*. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, ISSN : 2301-8402.
- Hendra, S., dkk. 2018. *Implementasi Teknik Seleksi Fitur Pada Klasifikasi Malware Android Menggunakan Support Vector Machine*. Fountain of Informatics Journal. Vol.3, No. 1.

- Hindriyanto, Y., & Kurniasih, M. D. 2018. *The Influence of Generative Learning Model Assisted with Wingeom Software to Student's Mathematical Learning Outcome*, 8(3), 225-232.
- Joni, P., dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. hal 128-136.
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Knijinik, G. 1997. *Ethnomathematics: challenging eurocentralism in mathematics education*. New York: Sunny Press.
- Laurent, T. 2016. *Analisis Etnomatematika dan Penerapannya dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran, Lemma*.
- Maulana, A. 2014. *Penerapan Etnomatematika Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP*.
- Mondy, W., Noe, R. M. 1996. *Human Resource management*. Texas : Prentice Hall, Inc.
- Munir. 2012. *Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Nana, S., & Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya, Cetakan kedua.
- Ngonso, E., & Nyong. 2018. *Influence of Interactive Media on Communication Education in Nigeria*. *Global Media Journal*. XVI, I.
- Notoadmojo, S. 2003. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Nuryadi. 2010. *Pembelajaran matematika berbasis IT menuju ke pembelajaran e-learning untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, konstruktif dan lingkungan anak yang "melek teknologi"*. Makalah pendamping disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, di Universitas Negeri Makasar (UNM).
- 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, N. (2019). *Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah*. *Jurnal pendidikan surya edukasi (JPSE)*, 5(1), 1-13.

- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta : Sibuku Media.
- Nuryadi., & Khuzaini, N. 2017. *Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory*. Jurnal Mercumatika, 2(1), 57-68.
- Nuryadi & Zulfa H. B. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pokok Bahasan Trigonometri Kelas X SMA*. Journal of Mathematics Education : AlphaMath. Vol.3, No. 1.
- Oemar, H. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Cipta Aditya Bakti.
- Paidi. 2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Biologi*. Jurusan Pendidikan FMIPA UNY.
- Permendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs).
- Resti. Y., & Ikhsan, J. 2016. *Pengembangn media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2(1).
- Resty, K. V. M. P., dkk. 2018. *Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika pada Rumah Adat Lampung*. Jurnal matematika dan pendidikan matematika. Vol. 2, No. 2.
- Rudi, S., Cepi, R., 2008. *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima 2008. 51-72.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer : Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Saifuddin, A. 2013 *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saputra, B. A., Prayito, M., & Nursyahidah, F. 2015. *Media pembelajaran geometri menggunakan pendekatan pendidikan matematika realistik berbasis geogebra*. Jurnal Matematika Kreano, 6(1), 33-38.
- Sikula, A. F. 1981. *Personal Administration and Human Resource Managemen*. New York : A. Wiley Trans Edition. By John Wiley & Sons Inc.
- Soegeng, Y., & Maryadi. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar Pengetahuan dan Teknik*. Yogyakarta : Pustaka Utama.

- Stefanus, R. J. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Jurnal Komunikasi, 07, 02, 38-42.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, A., (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, A., & Cepi. S. A. J. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sulisworo, D. 2012. *Enabling ICT and knowledge management to enhance competitiveness of higher education institutions*. International Journal of Education, 4(1), 112-121.
- Supardi & Leonard. 2010. *Pengaruh konsep diri, sikap siswa terhadap matematika, dan kecemasan siswa terhadap hasil belajar matematika*. Cakrawala Pendidikan, XXIX, 3, 341-352.
- Supriyadi, N., 2015. *Mengembangkan Koneksi Kemampuan Matematika Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) yang Terintegrasi Nilai – Nilai Ke islaman*. Al – jabar : Jurnal Pendidikan Matematika Vol.6 No.1, hal 63-73.
- Suryani, N., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. 2007. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Themistoklis, S. 2009. *Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach*. SynergisSud-Est europeen n' 2. 2009.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. 2013. *Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa*. In Makalah Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Prosding, Jurusan Pendidikan Matematika Fmipa Uny, Yogyakarta : Uny, 53-9-4. ISBN : 978-979-16353-9-4.
- Widoyoko, S. E. P.. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.

- Widoyoko, S. E. P. (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.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media.
- Wina, S. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Yusuf., Mohammed, W., Ibrahim, S., & Aisha, H. 2010. "Ethnomathematics (A Mathematical Game in Hausa Culture)". *International Journal of Mathematical Science Education*, Vol. 3, No. 1.
- Zuhelmi, A., Mahidin. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, V. 73.