

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Hasan, dan Asep Ririh Riswaya, “Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti,” *Jurnal Computech & Bisnis*, 8.2 (2014), 62
- Abi, Alfonsa M, “Integrasi etnomatematika dalam kurikulum matematika sekolah,” *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1.1 (2017), 2–4
- Adib, Helen Sabera, “Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam,” in *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 2017, hal. 139–40
- Agrarian, Rizki Putra, Andri Suprayogi, dan Bambang Darmo Yuwono, “Pembuatan aplikasi mobile gis berbasis android untuk informasi pariwisata di kabupaten gunungkidul,” *Jurnal Geodesi Undip*, 4.2 (2015), 247
- Akramunnisa, *Pengembangan Komik Digital Berbasis FlipBook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri Mannuruki* (Makassar, 2022)
- Alfa Satyaputra, M S E, *Beginning Android Programming with ADT Bundle* (Elex Media Komputindo, 2014) <<https://books.google.co.id/books?id=jNxMDwAAQBAJ>>
- Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha, “Pentingnya pendidikan bagi manusia,” *Jurnal Buana Pengabdian*, 1.1 (2019), 67–68
- Anggoro, Bayu, “‘Wayang dan Seni Pertunjukan’ Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah,” *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2.2 (2018)
- Anjas Leonardi, “Menjadi Profesional Dalam Dunia Seni Digital Dengan clip Studio Paint,” *ID Metafora*, 2023 <<https://idmetafora.com/news/read/3259/Menjadi-Profesional-dalam-Dunia-Seni-Digital-dengan-Clip-Studio-Paint.html>> [diakses 18 Juni 2023]
- Anwas, Oos M Anwas Oos M, “Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam implementasi kurikulum 2013,” *Jurnal Teknodik*, 17.1 (2013), 499
- Cahyorini, Bellanida Wahyu, dan Fajar Surya Utama, “Analisis Kebudayaan Wayang Timplong Dan Tari Mungdhe Sebagai Potensi Dan Identitas Budaya Masyarakat

- Kabupaten Nganjuk,” *FKIP e-PROCEEDING*, 2016, 15
- Deviana, Ojjezenia Della, dan Amin Sulistiyowati, “Perancangan Motif Batik Tulis Dengan Tema Kearifan Lokal Gamelan Jawa Di Desa Wirun Kecamatan Mojolamban Kabupaten Sukoharjo Sebagai Unsur Desain Permukaan Pada Busana Pesta Bergaya Bohemian,” *Jurnal Online Akademi Seni Dan Desain Indonesia*, 5.1 (2019), 72–75
- Dewi, Santi Kusuma, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android ‘Wonderful Nganjuk,’” *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus*, 6.1 (2023), 34
- Efendi, Yoyon, “Rancangan aplikasi game edukasi berbasis mobile menggunakan app inventor,” *Jurnal Intra-Tech*, 2.1 (2018), 42–43
- Eka Zhoga, Elgie Firdyan, “Gamelan Jawa: Sebuah Alternatif Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya,” *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3.1 (2019)
- Faqih, Ahmad, Odi Nurdiawan, dan Andi Setiawan, “Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.2 (2021), 301
- Fry, W.D.R.E.M.G., *Pedoman Penafsiran Alkitab Kitab Kejadian* (Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2020) <<https://books.google.co.id/books?id=UqcJEAAAQBAJ>>
- Gunanto, dan Dhesy Adhalia, *ESPS Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Revisi* (Jakarta: Erlangga, 2016)
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Malang: Literasi Nusantara, 2019)
- , *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2019)
- Hartono, P J, *Penulisan Buku Ajar yang Baik dan Produktif: Berbagai Pengalaman Menulis Buku Selama 40 Tahun* (Andi Offset, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=EJVVEAAAQBAJ>>
- Hasan, Mhd Arief, Nurliana Nasution, dan David Setiawan, “Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor,” *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8.2 (2017), 162

- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, dan Zakitush Sholihah, "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8.2 (2020), 58
- Hidayat, Sarip, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pada Materi Elektrokimia* (Jakarta, 2017)
- Hobri, Susanto, Muhammad Syaifuddin, Dhika Elvira Maylistiyana, Hosnan, Endah Anggraeny Cahyanti, et al., *Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
- Huda, Baenil, dan Bayu Priatna, "Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (Cms) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commers Dio," *Revista Brasileira De Ergonomia*, 9.2 (2020), 10
- Ika Sriyanti, M P, *EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019) <<https://books.google.co.id/books?id=lmiuDwAAQBAJ>>
- Irkhamni, Indika, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, dan Nurina Hidayah, "Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik," *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2 (2021), 134
- Jakaria, Deni Ahmad, dan Dede Solahudin, "APLIKASI MONITORING PRODUKTIVITAS PENJUALAN DI PT. DAYA ANUGERAH MANDIRI MOTOR KOTA TASIKMALAYA," *JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA (JUMIKA)*, 6.1 (2019), 52
- Jati, Suryandaru Prasetyo, Zaenuri Mastur, dan Mohammad Asikin, "Potensi etnomatematika untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis," in *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2019, II, 282
- Karim, Abdul, dan Dini Savitri, "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android di kelas 4 sekolah dasar," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1.2 (2020), 63
- Kurniawan, A, A N Febrianti, T Hardianti, R Risan, D M M Sari, J W Sitopu, et al., *Evaluasi Pembelajaran* (Get Press, 2022) <<https://books.google.co.id/books?id=nKeAEAAAQBAJ>>

- Kusnadi, Dedi, Suradi Tahmir, dan Ilham Minggu, "Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran matematika di sma negeri 1 makassar," *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 2.1 (2014), 126
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Laboratorium Teknik Telekomunikasi, "Buat Aplikasi Android Untuk Pemula Menggunakan MIT Inventor," 2021 <<https://telkom.eng.unila.ac.id/index.php/2021/09/16/buat-aplikasi-android-untuk-pemula-menggunakan-mit-inventor/>> [diakses 18 Juni 2023]
- Lim, Satria, dan Diny Anggriani Adnas, "Analisis Efektivitas Animasi 2D terhadap Peran Orang Tua dalam Perilaku Gaming Anak," *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5.1 (2022), 4
- Listin Weniarni, *Etnomatematika 1* (Pekalongan: Penerbit Nasya Expanding Management, 2022)
- Magdalena, Maria, Zusmawati Zusmawati, dan Jhon Fernos, "PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN PEMBUATAN PROFIL KEWIRAUSAHAAN SISWA SISWI SMA 2 VII KOTO SUNGAI SARIK PADANG PARIAMAN," *JPKBP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.1 (2023), 29
- Manalu, Juliati Boang, Pernando Sitohang, dan Netty Heriwati Henrika, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar," *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1.1 (2022), 84
- MUBAROK, S, *PENGEMBANGAN MUTU PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN* (Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2022) <<https://books.google.co.id/books?id=seeWEAAAQBAJ>>
- Mursida, Sarah Ayu, *Skripsi :Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching Learning Dan Nilai Islami Pada Materi Cahaya dan Alat Optik di SMP/MTs* (Banda Aceh, 2019)
- Ni'mah, Nani Thoyibatun, dan Rina Marlina, "Eksplorasi Etnomatematika Pada Monumen Tugu Kebulatan Tekad," *JIPMat*, 6.1 (2021), 78–80
- Nova, Icmi Santry, dan Aan Putra, "Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat,"

*Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2022), 69

Novendri, Muhammad Saed, Ade Saputra, dan Chandra Eri Firman, “Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql,” *lentera dumai*, 10.2 (2019), 47

Novera, Ramona Dea, Sukasno Sukasno, dan Andriana Sofiarini, “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7169–7171

Nugroho, Nur Alif, Widya Ayu Kartikasari Pratiwi, dan Rizal Gunawan, “Peran Pemerintah Terhadap Eksistensi Wayang Timplong sebagai Kebudayaan Lokal Khas Nganjuk,” *Kebijakan dan Manajemen Publik*, 5.2 (2017), 13

Prabowo, I A, H Wijayanto, B W Yudanto, dan S Nugroho, *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri )* (Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>>

Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003

Priyanto, Dwi, “Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14.1 (2009), 6

Purmadi, Ary, dan Kholisus Sa’di, “Pengembangan Kelas Virtual Berbasis Moodle untuk Memfasilitasi Efektivitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8.1 (2021), 14

Purwanto, Sigit, “Pendidikan nilai dalam pagelaran wayang kulit,” *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2018), 1–2

Putri Handayani, S P, *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD* (GUEPEDIA, 2019) <<https://books.google.co.id/books?id=sMVNEAAAQBAJ>>

Putri, Linda Indiyarti, “Eksplorasi etnomatematika kesenian rebana sebagai sumber belajar matematika pada jenjang MI,” *Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*, 4.1 (2017), 22–23

Rahmasari, Erisa Adyati, dan Auria F Yogananti, “Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi

Kasus Pengguna Mahasiswa Desain),” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7.01 (2021), 166

Rahmawati, Ika, dan Eka Millenia Safitri, “PENGEMBANGAN MEDIA ‘JAPARMATIKA’ BERBASIS ANDROID MATERI GEOMETRI KARAKTERISTIK BANGUN DATAR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09.10 (2021), 3566–3579

Ratnaningsih, Nani, Meti Nuradriani, dan Icha Sofi Nurazizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Transformasi Dengan Berbantuan I-Spring Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Android,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1.02 (2021), 36

Rizal, Ahmat Fatoni, Jayanti Putri Purwaningrum, dan Ratri Rahayu, “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA,” *Koordinat Jurnal MIPA*, 2.2 (2021), 6

Santosa, Hendra, dan Dyah Kustiyanti, “Mredangga: Sebuah Penelusuran Awal Tentang Gamelan Perang di Bali,” *Jurnal Seni Pertunjukkan*, 4.1 (2018), 18

Sari, Windi Ika Diahing, dan Anjar Mukti Wibowo, “Prasasti anjuk ladang di Nganjuk Jawa Timur (sejarah dan potensinya sebagai sumber pembelajaran sejarah),” *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 7.01 (2017), 93

Sarwoedi, “Efektivitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03.02 (2018), 173

Setiawan, Bambang, Agung Handayanto, dan Achmad Buchori, “Pengembangan Game Edukasi Matematika dengan Pendekatan Etnomatematika Lawang Sewu Kota Semarang,” *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3.6 (2021), 506–12

Setiawan, Eko, “Makna Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah,” *Jurnal Al-Hikmah*, 18 (2020), 38–42

Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: Deepublish, 2018)

Soleman, Nuraini, “Dinamika perkembangan kurikulum di Indonesia,” *Foramadiahi:*

*Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 12.1 (2020), 4

Sudarmanto, E, A Z Kurniullah, E Revida, R Ferinia, M Butarbutar, L A Abdilah, et al., *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=fgoiEAAAQBAJ>>

Sudjanarti, Dwi, Asminah Rahmi, Heru Utomo, Rr Tri Istining Wardani, dan Esther Hesline Palandi, “APLIKASI PIXELLAB UNTUK DASAIN MEDIA INFORMASI,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (J-ABDIMAS)*, 9.1 (2022), 51

Suganda, V A, M Toybah, dan S Hawa, *Buku Ajar Berbasis Hots: Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah Sekolah Dasar* (Palembang: Bening Media Publishing, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=x2sYEAAAQBAJ>>

Sulistiyani, Arum Purba, Vina Windasari, Ima Wahyu Rodiyah, dan Novita Eka Muliawati, “Eksplorasi Etnomatematika Rumah Adat Joglo Tulungagung,” *Media Pendidikan Matematika*, 7.1 (2019), 23

Sumantri, Galang, dan Anisa Fatma Kurnia Sari, “Eksplorasi Etnomatematika pada Gamelan Jawa sebagai Media Belajar Matematika,” in *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2022, v, 3

Susanti, L R Retno, “Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk pembelajaran sejarah indonesia kuno dengan materi kebudayaan megalitik pasemah,” *El-Buhuth*, 3.1 (2020), 15

Sutiah, *PENGEMBANGAN KURIKULUM PAI TEORI DAN APLIKASINYA* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020) <<https://books.google.co.id/books?id=WpPsDwAAQBAJ>>

Syamsul Rizal, M P, dan M H Rhoni Rodin, *Scholarly Communication and Library Role: Penguatan dalam Fungsi Perpustakaan Mendukung Peran dan Komunikasi Ilmiah di Perguruan Tinggi* (Kediri: Lembaga Chakra Brahmana Lentera, 2021) <<https://books.google.co.id/books?id=jTtwEAAAQBAJ>>

Vince, Marselina, dan Ali Muhtadi, “Pengembangan buku digital interaktif matematika pada materi geometri,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2019), 202

Wicaksana, Ervan Johan, Pramana Atmadja, dan Yuli Asmira, “Pengembangan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter menggunakan canva pada usia

remaja sekolah di SMA,” *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4.2 (2020), 164

Wiryanto, Wiryanto, dan Saraswati Indiyanti Kusuma Dewi, “PENGEMBANGAN MEDIA ARLOGY BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DAN RUANG DI SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.08 (2022), 1726

Yusuf, Wiwin Fachrudin, “Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (SD),” *Jurnal Al-Murabbi*, 3.2 (2018), 267

Zain, A A, M M Swara, dan A Azhari, *Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini* (Cirebon: Penerbit Insania, 2021)  
<<https://books.google.co.id/books?id=89JcEAAAQBAJ>>

Zakiatun Nisa, Asfira, dan Imam Rofiki, “Exploration of the Ethnomathematics of the Bung Karno Tomb Complex in Cultural Based Mathematics Learning,” *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 6.1 (2022), 114