

## DAFTAR PUSTAKA

- Abonyi, O. (2024). Effects Of Ethno-Mathematics Instructional Approach And Problem-Based Learning Strategy On Students' Interest, Achievement And Retention In Geometry In Benue State, Nigeria. 15(2), 65–89. <https://doi.org/10.61841/turcomat.v15i2.14685>
- Aditya, P. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 Apk Builder Kelas IV Tema Tema 6 di SD/MI [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/16674/>
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Agasi, G. R., & Wahyuono, Y. D. (2016). Kajian Etnomatematika: Studi Kasus Penggunaan Bahasa Lokal Untuk Penyajian Dan Penyelesaian Masalah Lokal Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 527–534.
- Agustin, A. S., Sekarwati, M., Elvistoni, M. A., & Latifah, N. T. (2023). Etnomatematika Pada Kebudayaan Jawa Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 4(1), 195–202.
- Akbar, S. (2016). Instrumen Perangkat Pembelajaran. *Pt Remaja Rosdakarya*.
- Alhani, A. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Metode SAS [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/41629/>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

- Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1899–1904. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6223>
- Andari, T., & Lusiana, R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbasis Tugas Terstruktur Pada Mata Kuliah Struktur Aljabar I. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 66–72. <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/193>
- Anggeriani, L. A., & Ain, S. Q. (2024). Dampak Kurang Konsentrasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.773>
- Aprilasari, R., & Diana, P. Z. (2024). Evaluasi kelayakan gamifikasi dalam membangun minat siswa pada teks cerita rakyat. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9895>
- Arif, D. S. F., Zaenuri, Z., & Cahyono, A. N. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), Article 1. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/594>
- Aslamiyah, S., & Setiawati, S. H. (2023). Penggunaan Program Grammarly dan Kegiatan *Noticing* untuk Mengevaluasi Keterampilan Menulis Tulisan Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(01), Article 01. <https://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/21387>
- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Natural Science Education Research*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i2.11854>

- Baqiah, S. (2023). Gamifikasi Dalam Pendidikan. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), Article 1. <https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/179>
- Bone, A. M. (2021). Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30984/jeer.v1i1.33>
- Cahyuni, A. E., Ratu, N., & Mampouw, H. L. (2024). Analisis Kesalahan dan Pemberian Scaffolding pada Pembelajaran Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2309>
- Campbell, T. G., & Yeo, S. (2023). *Student noticing Of Collaborative Practices: Exploring How College Students Notice During Small Group Interactions In Math*. *Educational Studies in Mathematics*, 113(3), 405–423. <https://doi.org/10.1007/s10649-023-10206-3>
- Dianta, A. F., Devi, C., Sarinastiti, W., & Akbar, Z. F. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Reality Menggunakan Video 360°. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*. <https://doi.org/10.31961/positif.v9i1.1560>
- Elina, Maimunah, & Suanto, E. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal AKM. *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), Article 1. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/Proseminaspmatematika/article/view/8857>
- Fadhallah. (2021). Wawancara. *UNJ PRESS*.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Febrianti, S., Imamuddin, M., & Isnaniah, I. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Hots Terintegrasi Nilai-Nilai Islami. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v4i1.1475>

- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Gumilar, G. G., Lyesmaya, D., & Din Azwar Uswatun. (2023). Pengaruh Sikap Belajar Matematika SIswa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 251–258.  
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.560>
- Hidayati, N., Asmah, S. N., & Nurdiana, R. (2023). Pengembangan Blok Aljabar Berbasis Kebudayaan Lokal Untuk Pengenalan Konsep Aljabar Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 252–259.  
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v4i2.3750>
- Hsu, J. L., Gartland, S., Prate, J., & Hohensee, C. (2025). Investigating *Student noticing* of Quantitative Reasoning in Introductory Biology Labs. *CBE Life Sciences Education*, 24(1), ar14. <https://doi.org/10.1187/cbe.24-04-0124>
- Hutauruk, A. J. (2020). Karakteristik Etnomatematika Dalam Pembelajaran Sekolah. *Prosiding Webinar Ethnomathematics*, 1(1), 58–62.  
<https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/3963/Prosiding-Webinar-Nasional>
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0', Aksioma. AKSIOMA: *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Kosko, K. W., Gandolfi, E., & Egbedeyi, T. (2024). Examining Preservice Teachers' Embodied *Noticing* when Viewing Traditional and Holographic Videos of Students' Fraction Division. *Journal of Technology and Teacher Education*, 32(1), 99–122. <https://www.learntechlib.org/primary/p/223924/>
- Lusiana, R., & Andari, T. (2019). Developing an Algebra Textbook Based on Problem Solving to Improve Student' Learning Achievement. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 293–306.  
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.4906>

- Lusiana, R., Sa'dijah, C., Subanji, S., & Chandra, T. D. (2024). Elementary Teachers' *Noticing* of Students': How to Stimulate Students' Critical and Creative Thinking. *TEM Journal*, 1319–1330.  
<https://doi.org/10.18421/tem132-46>
- Lusiana, R., & Setyansah, R. K. (2023). 'The Effect Of Learning Motivation On Academic Achievement Of Linear Algebra Material Using Mobile Matlab. *SIGMA*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.53712/sigma.v8i2.1764>
- Maula, lia H., Yulianasari, N., Salsabila, L., & Maulidina, N. (2023). Implementasi Etnomatematika sebagai Cara untuk Menghubungkan Matematika dengan Kehidupan Sehari-hari. *SANTIKA : Seminar Nasional Tadris Matematika*, 3, 462–472.  
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/1340>
- Muhtasyam, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar [*bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*].  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>
- Nur, A. S., Sukestiyarno, Y. L., & Junaedi, I. (2019). Etnomatematika dalam Perspektif Problematika Pembelajaran Matematika: Tantangan pada Siswa Indigenous. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), Article 1. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/252>
- Pambudi, Y. R., Riski, D. F., Jannah, N., & Mawaddah, N. (2022). Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), Article 12. <https://doi.org/10.56799/jim.v1i12.3152>
- Pangestu, A. M., & Hidayah, I. (2024). Development of PBL STEM-Based Teaching Materials with Ethnomatematics Nuances for Students' Creative Thinking Ability. *Anatolian Journal of Education*, 9(1), 69–80.  
<https://doi.org/10.29333/aje.2024.915a>
- Pradipta, K. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA

- dan IPS DI SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Prambudi, E. Y., & Yunianta, T. N. H. (2020). Pengembangan Media Bus Race Algebra pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.150>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), Article 5. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Purwana, S., Wardhana, A., & Mufidah, A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. *Penerbitan Media Sains Indonesia*.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Rahmadi, Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), Article 4 Nopember. <https://doi.org/10.58230/27454312.1185>
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Science & Technology*. <https://eprints.unm.ac.id/33485/>
- Rapor Pendidikan Indonesia 2024. (t.t.). *Portal Data Kemendikbudristek*. Diambil 18 Desember 2024, dari <https://data.kemdikbud.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2024>
- Riski, M., Jailani, J., & Fitriana, S. N. (2024). Ethnomathematics-Inspired Mathematics Learning in Indonesia: A Systematic Literature Review.

- International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(9), Article 9. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i9.6169>
- Rizky, V. B., & Nasution, A. T. (2024). Model Pembelajaran Etnomatematika Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Educofa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 57–70. <https://doi.org/10.24952/ejpm.v1i1.11398>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg And Gall. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Sefina, S., Jannah, W. N., & Rahayu, F. S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 2 Kerandon Kabupaten Cirebon. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(11), 747–753. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i11.107>
- Septiani, P. Y. F. (2024). Pembelajaran Dengan Etnomatematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Abstrak. *Inovasi Pendidikan*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31869/ip.v11i1.5649>
- Simamora, M., Panjaitan, S., & Simbolon, L. D. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Hippocrates Galenus Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII. *Dharmas Education Journal* 4(3), 709–718. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.1111>
- Solimun, Fernandes, A. A. R., Nurjannah, & Akhrani, L. A. (2022). Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R). *Universitas Brawijaya Press*.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.37985/jedu.v1i1.2>
- Stevens, M. (2023). Algebra I Supports and Resources for Teachers. Brief. *Region 8 Comprehensive Center*. <https://eric.ed.gov/?id=ED631781>

- Sugiyono, P. D. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=6833616013137163596&hl=en&oi=scholar>
- Sulfayanti, N., Aziz, T. A., & Hakim, L. E. (2022). Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran terhadap Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), Article 4. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.773>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wadham, B., Pearce, E., & Hunter, J. (2023). Learning to Notice Algebraically: The Impact of Designed Instructional Material on Student Thinking. Mathematics Education Research Group of Australasia. <https://eric.ed.gov/?id=ED631607>
- Wicaksono, G. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Petualangan Alja” Untuk Melatih Conceptual Understanding dan Procedural Fluency Siswa SMP Materi Aljabar. *Satya Widya*, 37(1), Article 1. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p43-53>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), Article 04. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purmomo, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), Article 2. <https://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/70>
- Wilkie, K. J., & Hopkins, S. (2024). Generalizing Actions With The Subtraction-Compensation Property: Primary Students’ Algebraic Thinking With Tasks

Involving Vertical Towers Of Blocks. *Educational Studies in Mathematics*, 115(3), 433–458. <https://doi.org/10.1007/s10649-024-10303-x>

Zuhri, Z., Dewi, S. V., Kusuma, J. W., Rafiqoh, S., Mahuda, I., & Hamidah, H. (2023). Implementation of Ethnomathematics Strategy in Indonesian Traditional Games as Mathematics Learning Media. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i2.613>