

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Asmar. (2020). Modul Pembelajaran SMA Matematika Umum. *Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN*.
- Aisyah Fadilah et al. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. Vol. 1(2). 01-17.
- Aljaziri, A. N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Berbantuan *Kodular*. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*.
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N., (2024). Aplikasi Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Kodular Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol.10(1)
- Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, & Fauziah, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi *Android* Menggunakan *Kodular* pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *PHI-Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6(2). 185-193.
- As Syaikani, A. R. (2022). Pengembangan Media *Mobile Learning* Menggunakan *Kodular* Pada Materi Aturan Sinus Cosinus.
- Asidik, W. A., Rusmining, & Sawitri, R., (2025). Pengembangan Media Komik Menggunakan Aplikasi *Android* Kodular Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel di Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, Vol. 14(4). 279 – 292.
- Basith, A. (2022). Aplikasi permainan pengenalan nama – nama Provinsi di Indonesia melalui game android dengan menggunakan kodular. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(2), 66–70. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i2.347>
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STIKIP PGRI Pacitan. *Repository STIKIP PGRI Pacitan*.
- Dwi, Ratna. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika dalam Pagelaran Wayang Kulit pada Materi Perbandingan.
- Fuadi, I., & Prasetyo, P.W., (2024). GOMATH: Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Kodular* Untuk Materi Lingkaran. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.

- Handayani, Y., & Aini, I. N. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ssiwa Pada Materi Peluang. *Prosiding Sesiomedika FKIP Unsika*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Klaten : Tahta Media Grup.
- Heru, H., & Yuliani, R. E. 2020. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*,5(1), 35–44. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/279>
- Iffah, R. D. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Segiempat Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VII. *Repository State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri*.
- Khasanah, M., Khalil, I. A., Prahmana, R. C. I. (2023). *An Inquiry Into Ethnomathematics Within the Framework of the Traditional Game of Congklak. Journal of Honai Math*. Vol.6(2), 175-188
- Kuntoro, B. T., & Faajrie, N. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Menggunakan Skala Likert Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa* Vol. 10 (1). 1-10.]
- Lesmana, G., Subroto, T., & Rahmat, A. (2024). Efektivitas Model Pengembangan *Research and Development* Permainan Bola Tangan pada Pembelajaran *Penjas Sytenatic Literature Review. Jurnal Porkes*. Vol.7(1), 277-287.
- Maharani, R. A., Widadah, S., & Sukriyah, D. (2022). Pemahaman Konsep Statistika Siswa Berdasarkan Teori APOS. *Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 5 (1). 79-85.
- Maulidya, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Banyumasan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Geometri Transformasi Kelas IX. *Repository State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri*.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I., (2022). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol.2(2). 134-144.
- Muqtada, M. R. & Nurjanah, A. (2023). Pengembangan E-Modul Android Berbasis Hybrid Learning Pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia* Vol. 12 (2). 100-112.

- Muyasir. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar.
- Nada, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika. *Skripsi*.
- Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Pengaruh Pendekatan *Etnomatematika* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Siswa SD Di Aceh Barat. *MAJU*. Vol 7(2), 126-140
- Nasution, S. (2000). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Nesri, P., D., F., dan Kristanto, D., Y. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol 9 (3), 480-492.
- Nurmala & Maulina, H. (2022). Pengembangan Media Literasi "Lotika" Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa. *Slide Share Laporan Akhir Kompetensi Dosen UBT (RKD)*.
- Nutqhi, P.A., & Nurfitriyanti, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Bagi Siswa Kelas VIII SMP Semester 1. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Vol 1 (2), 140-153.
- Purnomo, B. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Dan *Course Review Horay*. *Jurnal Ilmiah Edukasi: SOULMATH*. Vol 6 (1). Maret 2018.1-14.
- Putri, A. H. (2024). Etnomatematika Pada Tradisi Perhitungan Weton Di Desa Pajojengan Kabupaten Brebes. *Repository State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri*.
- Rahmawati, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas I di Sekolah Dasar. 22–42.
- Ramadhani, D. L. N., Damayanti, O., Anggreini, C. A., Noviyanti, D., Laurensa, A.C., & Wijayanti, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Aritmatika Sosial. *Journal on Education*. Vol. 6 (1). September-Desember 2023. 9785-9793.

- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2020). Ethnomathematics Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar. *UAD Press*.
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi *Mobile "Wonderful of Minangkabau"* sebagai gedung Informasi Pariwisata di Sumatra Barat Melalui *Website* Kodular. *Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*. Vol.2(1), 88-93
- Sadiyah, U. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Peluang Kelas X.
- Sahida, N. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Kodular Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.
- Sasriani. (2025). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Learning Start with A Question* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Mu'allimin Muhammadiyah Bangkinang Kabupaten Kampar. *Repository UIN Suska Riau*
- Setiyani, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak.
- Shabrina, R., Eliza, R., & Khaidir, C. (2021). "Pengaruh Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Peserta Didik Kelas VII MTsN 2 Pesisir Selatan T.A 2020/2021". *Jurnal Cerdas Mahapeserta Didik*. Vol. 3 (2) 210-224.
- Subiyantoro, S. (2020). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Kodular dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 12 (1), 45-56.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: 73 Alfabet
- Suryawan, P. P., & Permana, D. (2020). Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Geogebra* sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika.
- Ulfa, S. M., Effendi, M. M., & Azmi, R. D. (2023). *Development of Codular-Based Mathbox Media to Improve Students' Self-assessment and Understanding of The Pythagorean Theorem*. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol.14(1), 111-122