

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Rini Kusumaningpuri, Budi Murdiyasa, Djalal Fuadi, Y. M. H. (2020). Analisis Kesulitan Matematika Pokok Bahasan Statistika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Agustina Mellyani, & Dewi Ayu Kusumaningrum 2. (2020). Potensi Kuliner Tradisional Khas Keraton Surakarta, Solo, Jawa Tengah. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 5(3), 302–312.
- Amina, I. S., Syamsudin, A., & Hamidah, D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Etnomatematika Tenun Ikat Development of an Ethnomathematics Educational Game for Ikat Bandar Weaving on Transformation Topic. *Jurnal Equation Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(September), 23–31.
- Aminudin, H., Kurnia, H., & Apriliani, A. (2023). Pengaruh Nilai dan Norma Terhadap Tradisi Ruwat Bumi di Desa Guci, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v3i1.1841>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Aprilyani, N., & Hakim, A. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Assurance , Relevance , Interest , Assessment , Satisfaction Berbantuan Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 61–74.
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- AYYUB HAMDANU BUDI NURMANA MULYANA SLAMET, & P. Cucuk Nugroho. (2021). Desain Ulang Kemasan Produk Makanan Tradisional Jenang Khas Kabupateb Kudus Untuk Meningkatkan Daya Beli Masyarakat. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2), 148–159. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i2.469>
- Deasy Kartikasari, I. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika pada materi statistika siswa smk kb 1. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1911–1917.
- Dewi Zulaekhoh, A. R. H. (2021). Analisis Kajian Etnomatematika pada

- Pembelajaran Matematika Merujuk Budaya Jawa. *Jurnal Pendidikan*, 2, 216–226.
- Enjelita, Dwi Oktaviana, Y. A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 82–90. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i1.281>
- Fauziyyah, F., & Nurjanah. (2024). Eksplorasi Penggunaan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Statistika Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 358–368.
- Febru, M. A. (2021). Pembentukan Ulang Fasad Bangunan Terminal Bus Tipe A Soekarno di Klaten, Jawa Tengah. *Jurnal Hirarchi*, xx(1), 1–6.
- Fitriani, L. D. (2022). Eksplorasi Etnomatematika dalam Tarian Bimbang Gedang pada Masyarakat di Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(2), 147–158. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i2.4696>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hidayatullah, S., Purwati, H., & Budiargo, P. (2024). Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Statistika Di Kelas X SMAN 5 Semarang. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 265–275. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1636>
- Iffada, N. U., & Efendi, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Statistika pada Siswa Kelas VII di SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1669–1675.
- Ikhtiyariyah, H. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Pecahan*. 1–104.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kencanawaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2020). Kontribusi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 255. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1107>

- Kusnadi, R. M., & Mardiani, D. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah menengah pertama negeri 3 tarogong kidul dalam masalah statistika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(2), 173–182. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v1i2.2229>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Mardhotillah, I., & Yazidah, N. I. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Artefak Peninggalan Sejarah di Malang Raya. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 239–245. <http://fkipp-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/download/850/399>
- Marthalena, R., Kartini, & Maimunah. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1427–1438.
- Muhson, A. (2022). Analisis Statistik Dengan SmartPLS. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–34.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462–1471. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.808>
- Nursyeli, F., & Puspitasari, N. (2021). Studi Etnomatematika pada Candi Canguang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 327–338. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.905>
- Nuurun Fajriah, Citra Utami, M. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Materi Statistika. *Journal of Educational Review and Research*, 3(1), 14–24. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i1.160>
- Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., & Nadhilah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E -Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8. <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/1165/800>
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat*

- Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2218>
- Putri, E. M., Pinasti, V. I. S., & Apriantika, S. G. (2023). Interaksi manusia dan alam pada tradisi sedekah bumi di Japon Blora. *Dimensia: Jurnal Kajian ...*, 12(02), 151–160. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dimensia/article/view/60988>
- Rachmawati, N., Alhassan, M. L., & Syafii, M. (2021). Sedekah Bumi : Model Kebersyukuran dan Resiliensi Komunitas pada Masyarakat Pesisir Utara Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v15i1.9075>
- Rahayu, S. T., Nugraha, A. W., & Pgri, U. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android Construct 2 pada Materi Statistika Kelas X SMAN 1 Gondang. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 2083–2094. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/4026>
- Rahmaputri, D. S. (2023). Analisis Semiotika Terhadap Keanekaragaman Motif Batik Pekalongan Hasil Akulturasi Budaya. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 20(1), 91–106. <https://doi.org/10.25105/dim.v20i1.16943>
- Rastuti, U., Diastuti, H., Sutarmin, S., & Purnomo, W. H. (2019). Perencanaan Peningkatan Kapasitas Produksi Tepung Mendoan Instan. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 174–178. <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i2.291>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, M. R., Sa'dijah, C., & Sukoriyanto, S. (2022). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Tes Literasi Statistik Berdasarkan Tahapan Kastolan. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 156. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.13948>
- SC, P., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.286>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Surya Ibrahim, S., Napfiah, S., & Budi Utomo, I. (2023). Studi Etnomatematika: Bangun Datar Pada Motif Seni Rumah Budaya Sumba. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 102–111.
- Utami, R. N. F., Muhtadi, D., Ratnaningsih, N., Sukirwan, S., & Hamid, H. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi Candi Borobudur. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 6(1), 13–26. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i1.1438>
- Winarti, T., Setiawan, W., & Widodo, E. (2024). PKM Peningkatan Produktivitas Usaha Jenang Pada UMKM Al Husna di Desa Singocandi Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. *Tematik*, 4(1), 156. <https://doi.org/10.26623/tmt.v4i1.8396>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanti, Y., Firdaus, M., & Nurmaningsih, N. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Booklet Bermuatan Etnomatematika Tradisi Robo-Robo pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Kakap. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 20–27. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.192>