

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. D., Ambarawati, M., & Kartika, E. D. E. D. (2019). Ethnomatematika: Budaya dalam Pembelajaran Matematika. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11–18.
- Amartha Raqzitya, F., Agung, A., & Agung, G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan e-modul interaktif materi persamaan lingkaran berbasis realistic mathematics education berbantuan geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099–1111.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 241–249.
- Budiyono, B. (2017). Pengantar metodologi penelitian pendidikan. Dalam *Surakarta* (hlm. 104–105). UNS press.
- Cahyadi, W., Faradisa, M., Cayani, S., & Santri Syafri, F. (2020a). Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Dalam *Academic Journal of Math* (Vol. 02, Nomor 02). <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/arithmetric/index>
- Cahyadi, W., Faradisa, M., Cayani, S., & Santri Syafri, F. (2020b). Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Dalam *Academic Journal of Math* (Vol. 02, Nomor 02). <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/arithmetric/index>
- Chandra, T. D., Kusumasari, V., Azizah, A., Irawati, S., & Andaini, S. K. (2022). Pengembangan E-Modul Untuk Perkuliahan Kalkulus Vektor Berdasarkan Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya (SNMP)*, 1, 182–190.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

- Elita, G. S., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh pembelajaran problem based learning dengan pendekatan metakognisi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 447–458.
- Fajriyah, E. (2018). Peran etnomatematika terkait konsep matematika dalam mendukung literasi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 114–119.
- Fatimah, C. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dunia Ilmu*, 3(1).
- Fauziah, I. Z. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen)*, 2(2), 154–159.
- Febriandi, R. F., Susanta, A. S., & Wasidi, W. W. (2020a). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 148–158.
- Febriandi, R. F., Susanta, A. S., & Wasidi, W. W. (2020b). Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 148–158.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Haran, A., Hartoyo, A., & Sayu, S. (2019). Etnomatematika Dalam Merangkai Manik Masyarakat Dayak Kayaan Kapuas Hulu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif android matematika dengan pendekatan stem pada materi trigonometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269.
- Imansari, N., & Sunaryantiningih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- Indariani, A., Pramuditya, S. A., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan bahan ajar digital berbasis kemampuan pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika (Bahan ajar digital interaktif pada materi pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel). *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(2), 89–95.

- Irianti, N. P. (2020). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(1), 80. <https://doi.org/10.30651/must.v5i1.3622>
- Kadek, O. N., Rumiartini, A., & Matematika, J. (t.t.). *PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL MULTIMODAL BERBASIS MASALAH ETNOMATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP*.
- Kadek, O., Pramesti, N., & Matematika, J. (t.t.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX SMP*.
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis masalah berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah matematis dan prestasi belajar matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–46.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat teknologi informasi dan komunikasi di masa pandemi covid 19. *Tematik*, 7(1), 38–50.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(6), 120296.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59.
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). EFEKTIVITAS BAHAN AJAR E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP LINGKARAN KELAS VI SD: Effectiveness Of Android-Based Interactive E-Module Teaching Materials To Increase Understanding Of The Concept Of Circles In The Fourth G. *Fenomena*, 20(2), 219–232.
- Musriandi, R. (2017). Hubungan Antara Self-Concept Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 1(2), 150–160.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.
- Pangestu, M. F., Ristiana, R., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat Berbasis Etnomatematika dengan Menggunakan Macromedia Flash Professional 8. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 181–188.
- Peranginangin, S. A., Saragih, S., & Siagian, P. (2019). Development of learning materials through PBL with Karo culture context to improve students' problem

solving ability and self-efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 265–274.

- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*.
- Pratiwi, J. W., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020a). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng* (Vol. 05, Nomor 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Pratiwi, J. W., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020b). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng* (Vol. 05, Nomor 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17–25.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141.
- Rahmadhani, S. E. (2022). *Pengembangan E-modul Matematika Interaktif Berbasis Etnomatematika Lampung pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII*.
- Rokhim, A., & Khairil Anwar, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA PLATFORM ANDROID MENGGUNAKAN METODE ADDIE* (Vol. 13, Nomor 02).
- Saadah, N., & Budiman, I. (2022). Meta analisis: pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis adobe flash pada jenjang SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 221–236.
- Sapitri, Y., & Utami, C. (2019). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended pada Materi Lingkaran Ditinjau dari Minat Belajar*. 2(1), 16–23.
- Sari Latif UPTD SMPN, N., Maros, K., & Sulawesi Selatan, P. (t.t.). *PENGEMBANGAN E-MODUL GARIS DAN SUDUT BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING ASINKRONUS Development of Ethnomathematics-Based Line and Angle e-Module for Asynchronous Online Learning Effectiveness*.
- Sari, R. P. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Gapura Bambu Pringsewu dalam Memahami Konsep Lingkaran*. UIN Raden Intan Lampung.

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4 (6), 103-108.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61-69.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Suparmi, N. (2018). Efektivitas penggunaan model pembelajaran creative problem solving dengan metode drill untuk meningkatkan kemampuan menyimak dialog interaktif dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 144-153.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan kemampuan awal matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119-130.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Suryaningsih, T., & Putriyani, I. J. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BETAWI PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV MI/SD. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 103. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.366>
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105-117.
- Syafitri, Y., Dwiridal, L., Afrizon, R., & Pengajar Jurusan Fisika, S. (2019). PEMBUATAN E-MODUL BERORIENTASI HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA PADA MATERI KALOR DAN TEORI KINETIK GAS DI KELAS XI SMA/MA Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2). Dalam *Physics Education* (Vol. 12, Nomor 4).
- Tisngati, U. (2019). Pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal menggunakan model AKIK. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 159-167.
- Wardhana, S. O., Nabilah, S., Dewitasari, A. P., & Hidayah, R. (2022). E-Modul Interaktif Berbasis Nature of Science (NoS) Perkembangan Teori Atom Guna Meningkatkan Level Kognitif Literasi Sains Peserta Didik. *UNESA Journal of Chemical Education*, 11(1), 34-43.
- Widyastuti, R., Anggoro, B. S., Negara, H. S., Yuliani, M. D., & Utami, T. N. (2020). Understanding mathematical concept: The effect of savi learning model with probing-prompting techniques viewed from self-concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 012060.

- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Wulandari, S. (2021). Pemanfaatan E-Modul Interaktif Berbasis Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 34–45.

