

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Layout: Making It Fit*. Switzerland: AVA Publishing.
- Andang, A., Hadi, S., Sowanto, S., Fitrah, N., & Febrianti, R. (2024). Pengembangan E-Modul Geometri Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 9(2), 77–88. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/25842>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A Taxonomy For Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Ascher. 1981. *Ethnomathematics: A Multicultural View of Mathematical Ideas*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Astawa, I. W. P., Putra, I. G. P. N., & Suharta, I. G. P. (2022). *Ethnomathematics: Exploration of Traditional Balinese Flute as Mathematics Learning Resources*". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 55(2). pp. 362-374, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2825640>
- Barrows, H. S. (1996). *Problem-Based Learning In Medicine and Beyond: A Brief Overview*. *New Directions For Teaching and Learning*, 1996(68), 3–12. <https://doi.org/10.1002/tl.37219966804>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school (Expanded ed.)*. Washington, DC: National Academy Press.
- D'Ambrosio, U. (1985). *Ethnomathematics and Its Place in the History and Pedagogy of Mathematic*. *For learning of Mathematics*, (1), 44-48.
- D'Ambrosio, U. (2001). *Ethnomathematics. Link Between Traditions and Modernity*. Rotterdam: Sense Publisher

- D'Ambrosio, U. (2001). Etnomatematika: Sebuah Pendekatan Menyejajarkan Matematika dan Budaya. *Journal of Ethnomathematics*, 1(1), 1–6.
- Daryanto. (2013). Pengembangan E-Modul untuk Menunjang Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2000). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Edisi ke-2*. Jakarta: Balai Pustaka, h.169
- Depdiknas. (2006). Pemilihan dan Pemanfaatan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model *Picture And Picture* dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar". *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3).
- Fawaid, M., Faulina, A., & Sari, R. N. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 10(1), 15–27.
<https://ejournal.bbg.ac.id/numeracy/article/download/3092/1714/>
- Gallup. (2019). *Education technology use in schools: Student and educator perspectives*. Gallup, Inc.
<https://www.gallup.com/education/267449/education-technology-use-schools.aspx>.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartawan, I. M. A., Widyatnyana, I. N., & Pujawan, I. N. (2024). Pengembangan E-Modul Etnomatematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Indonesia*, 9(1), 22–34.
<https://e proceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENARI/article/view/824>

- Iluno, C., & Taylor, P. (2013). *Ethnomathematics in Traditional Architecture: A Study of Symmetry and Transformation*. *Journal of Mathematics and Culture*, 7(1), 45–60.
- Juliantara, K. D., Astawa, I. P., Ardana, I., M. (2024). *STEM-Based Learning Module Oriented Towards Balinese Ethnomathematics to Enhance Students' Creative Mathematical Thinking Abilities*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* Vol 7, pp. 262-269. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.83930>.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbudristek. (2024). Digitalisasi Pembelajaran Untuk Peningkatan Mutu Pendidikan. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khoirunnisa, K., & Amidi, A. (2022). Kajian Teori: Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan Model CORE dan Strategi *Outdoor Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 5, pp. 537-550)
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- OECD. (2019). *PISA for Development Assesment and Analytical Framework (Reading, Mathematics, and Science)*". OECD Publishing, 1(1), 1-180. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-for-development-assessment-and-analytical-framework_9789264305274-en.
- OECD. (2023). *PISA Results: Factsheets-Indonesia*. OECD Publishig. <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/indonesia-c2e1ae0e>
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Peserta Didik Kelas 4 SD. *Naturalistic*, 3(1), 287-293.

- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: an Introduction*. Netherlands. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Polya, G. (1973). *How To Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*. Princeton University Press.
- Prahmana, R. C. I., Galido, G. P., & Pangkahila, J. D. (2022). *Contextual Learning with Local Culture: Improving Students' Problem-Solving Skills*. *Journal on Mathematics Education*, 13(1), 115–130.
- Puja, I. G. N. A. (1981). *Arsitektur Tradisional Daerah Bali*. Buleleng: Depdikbud Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Purnamayanti, I. G. A., Suharta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berorientasi PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 07 Nomor 03, pp. 3147-3158, <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/2884>
- Putra, Z. H., & Yusra, K. (2023). Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Digital Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 234–247.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2023). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology (5th ed.)*. Pearson.
- Rikawati & Sitinjak. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rosa, M & Orey, D. C. (2011). *Ethnomathematics: Theculralaspect of Mathematics*. *Revista latinoamericana de Ethnomathematics*, 4(2). 32-54.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2016). *Ethnomathematics and Its Diverse Approaches for Mathematics Education*. Springer.

- Santyasa, I. W. (2021). Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 123–135.
- Sari, F., Rahmah, N., Pratiwi, A. R., & Nurjannah. (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Wisata Hutan Mangrove Tongke-Tongke Kabupaten Sinjai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman, Vol 2 Tahun 2022*, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2993257>
- Siemens, G., Brown, M., & Rossi, P. (2023). *Adaptive Learning Systems in Education: A Review*. *Educational Technology Review*, 30(3), 45–62.
- Struik, D. (1986). *The Sociology F Mathematics Revisited: A Personal Note*, *Science & Society*. Vol.L, No.3, 280-299
- Sudiarta, I. G. P. (2013). Pengintegrasian Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Bali dalam Model Pembelajaran Pemecahan Masalah untuk Membangun Karakter Positif Siswa SD di Kabupaten Buleleng. Laporan Penelitian (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Suharta, I. G. P. (2016). Penelitian Desain dalam Pendidikan Matematika. Bahan Ajar Perkuliahan”. Singaraja: UNDIKSHA Press.
- Suharta, I. G. P., Sudiarta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2017). *Ethnomathematics of Balinese Traditional Houses*. *International Research Journal of Engineering, IT & Scientific Research (IRJEIS)*, Vol. 3 Issue 4, hal. 42-50, <https://sloap.org/journals/index.php/irjeis/article/view/550>
- Sulistyaningsih, E., Waluyo, S., Isnarto, I., & Sugiman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Materi Pola Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(1), 45–56. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>

- Sumarmo, U. (2014). Pengembangan *Hard Skill* dan *Soft Skill* Matematika Bagi Guru dan Siswa Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana (pp. 4-15)
- Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2020). *Situational Interest, Computer Self-Efficacy and Self-Regulated Learning as Predictors of Student Engagement in Distance Education*. *Computers & Education*, 58(1), 893–903.
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Turmuzi, M., Suharta, I. G. P., Astawa, I. W. P., Suparta, I. N. 2024. *Meta-Analysis of the Effectiveness of Ethnomathematics-Based Learning on Student Mathematical Communication in Indonesia*. *International Journal of Evaluation and Research in Education* (IJERE.13(2). pp,903-913, 2024, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3930351>
- UNESCO. (2023). *Digital Technology Transforming Education For 21st Century Learning*. UNESCO Publishing.
- Wardhani. (2010). Pembelajaran Kemampuan Masalah Matematika di SMP. Yogyakarta: PPPPTK
- Widana, I. W. (2011). Asta Kosala-Kosali: Konsep Arsitektur Rumah Tinggal Tradisional Bali. Denpasar: Udayana University Press.
- Wulansari, I., Dwijayanti, I., & Aini, R. N. (2023). Pengembangan Perangkat PJBL Berbantuan E-Modul untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(2), 110–120. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Xu, H., & Lal, M. (2022). *Stand-Alone Learning Environments for Distance Education: Design Principles and Practices*. *Journal of Online Learning*, 18(4), 112–129.

Zhou, M., Yang, L., & Chen, F. (2022). *Visual Design and Gamification in Digital Learning Module: Effects on Engagement and Motivation*. *International Journal of Educational Technology*, 9(2), 89–105.

Zulkarnaen, M. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Era Milenial. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 4(1), 1-11, <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2518>

