

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. S., & Negara, S. M. A. N. R. (2021). *Transformasi Pendidikan Agama Hindu dan Matematika dalam Mejejahitan*.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Amaliyah, A., Uyun, N., Fitri, R. D., & Rahmawati, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri. *Journal of Social & Technology/Jurnal Sosial dan Teknologi (Sostech)*, 2(7).
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Septiyani, M. N. R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883.
- Andriliani, L., Amaliyah, A., Prikustini, V. P., & Daffah, V. (2022). Analisis Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(7), 1169–1178.
- Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31–37.
- Dari, S. W., & Jatmiko, J. (2024). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, 3(1), 269–278.
- Day, S. L., Atilgan, N., Giroux, A. E., & Sawyer, B. D. (2024). The Influence of Format Readability on Children's Reading Speed and Comprehension. *Education Sciences*, 14(8), 854.
- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24.
- Dewi, A. A. A. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model *Predict Observe Explain* Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 208–219.
- Dewi, N. W. D. P., Handayani, I. G. A., & Yasna, I. M. (2023). Pembelajaran Bangun Datar dalam Etnomatematika Jejahitan Bali (Kajian Pustaka). *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 21(1), 74–81.
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning: Coherence, Signaling, Redundancy, Spatial Contiguity, and Temporal Contiguity Principles. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 3, 185–198.
- Fitriah, L., & Nuraini, N. L. S. (2024). Traditional Cake Ethnomathematics-Based Learning Video on Introductory Material of Geometric Shapes for First-Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(2), 248–259.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (Snistek)*, 4, 296–300.
- Kamalia, N. A., & Ruli, R. M. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (Jes-Mat)*, 8(2), 117–132.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A-Fase F. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia*, 21.
- Kristanti, N. N. D., & Dantes, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168–180.
- Kuntari, N. N. K., Wiarta, I. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2023). Model Discovery Learning Berbantuan Alat Peraga Papan Perjalanan dan Dampaknya terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 57–67.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 836–843.

- Mahardika, N. L. P. D. J., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Interactive E-Module Based on Ethnomathematics Upakara Bali in Geometry Subject For 2nd Grade Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 18–26.
- Masfufah, E., Sari, E., Munafi'ah, A., & Kusmawati, H. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran yang Efektif dan Efisien. *Journal of Student Research*, 1(1), 215–230.
- Masruroh, M., & Amir, M. F. (2024). Innovative Learning Media: Ethnomathematics-Based Modules for Third-Grade of Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 81–93.
- Maulana, Y., Maulida, I. S., & Laratmase, A. J. (2024). The Impact of Multimedia Elements on Tablets and Digital Stories in Learning Process Management. *Journal of Education Technology*, 8(1), 136–146.
- Muhammad, I. (2023). Penelitian Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika (1995-2023). *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 427–438.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 23–33.
- Mutmainnah, S. H., & Pranata, O. H. (2022). Pengembangan Media Komik pada Materi Pecahan Semilai Kelas IV SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 395–404.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237.
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48.
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76.
- Nurhalimah, S., Nur'aeni, E., & Nugraha, A. (2020). Desain Didaktis Sifat-Sifat Persegi Panjang Berbasis Model Pembelajaran *Spade* untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 235–245.
- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh Waktu Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141.
- Pratama, M. P., Ruruk, S., & Karuru, P. (2023). Validity of Interactive Learning Media in Computer Basics Course. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 353–362.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94.

- Prof. Dr. H. Wina Sanjaya, M. P. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Wibqeaaaqbaj>.
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291.
- Putri, I. G. A. P. L., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2023). Model *Contextual Teaching Learning* dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 10–17.
- Radiana, P. R., Wiarta, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbasis Etnomatematika terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 2(1), 32–40.
- Rahayu, G. A. I. (2023). Implementasi Tradisi Majejahitan sebagai Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi dalam Konstruksi Aspek Pengetahuan bagi Siswa di SD Laboratorium Undiksha Singaraja. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya Stahn Mpu Kuturan Singaraja*, 7(1), 35–49.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi Spss*. Prenada Media. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=0wfhēaaaqbaj>.
- Rizka Saputri, S., Nindya Paramitha, A., Munawaroh, L., Dea Komalasari, M., & Pgri Yogyakarta, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Motivasi di SD Negeri Tuguran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 370–373. <https://doi.org/10.62017/Merdeka>.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Seputra, I. G. D., Kristiantari, M. G. R., & Werang, B. R. (2025). Pembelajaran Iklan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 20–30.
- Sinaga, S. J., Panggabean, P. M. T., & Hutaeruk, A. J. B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Segiempat dan Segitiga Kelas VII SMP Swasta Putri Sion Yumarsah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2734–2741.
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sudijono A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal For Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105.

- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Suharjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-Sifatnya di SD*. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Suryanti, A., Putra, I., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thinwiangthong, S., Ya-Amphan, D., Sythong, P., & Ishizaka, H. (2024). The Investigation of Best Practices on Symbolic Mathematical Communication: A Comparative Study in Japan, Lao Pdr, And Thailand. *Malaysian Journal of Learning and Instruction (Mjli)*, 21(1), 67–101.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163–169.
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725.
- Wahyuningtyas, N. E., Saputro, A. N., & Gondonastuti, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII D pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 11 Madiun. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(7).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas IV SD*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10 (1), 113–122.
- Weniarni, L. (2022). *Etnomatematika 1*. Penerbit Nem.
- Wijaya, I. K. W. B., Purniasih, N. M., & Redana, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 5(2), 121–128.
- Wildan, D. A., Suningsih, S., Ardianto, D., & Arifin, M. Z. (2024). Efektivitas Penggunaan Etnomatematika terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 456–463.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jutech: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.

