

DAFTAR PUSTAKA

- Adnas, D. A., & Fu, M. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(3), 1-9. doi:<https://doi.org/10.37253/joint.v2i3.6268>
- Ajmain, Herna, & Masrura, S. I. (2020). IMPLEMENTASI PENDEKATAN ETNOMATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(1), 45-54. doi:<https://doi.org/10.26618/sigma.v12i1.3910>
- Andriani, S., & Septiani, I. (2020). ETNOMATEMATIKA MOTIF CEPLOKAN BATIK YOGYAKARTA DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA. *DELTA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 8(1), 81 – 92. doi:<http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i1.966>
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37-47. doi:<https://doi.org/Http://Dx.Doi.Org/10.23887/Jet.V5i1.32314>
- Aprilianingsih, Z. N., & Rusdiana, Y. (2019). ETHNOMATHEMATIKA BUDAYA PURBALINGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *PROSIDING SENDIKA*. Purworejo: Department of Mathematics Education Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(6), 4166-4173. doi:<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2149>
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 385-393. doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bardi, & Jailani. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. doi:<https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>

- Bartel, T., Webel, C., Bowen, B., & Dyson, N. (2013). Prospective Teacher Learning : Recognizing Evidence of Conceptual Understanding. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 16(1), 57–79.
- Birri, M. B., Muhajir, & Ikha, L. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239-243. doi:<https://doi.org/10.35473/dwjaloka.v3i2.1772>
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Darma, D., Suaedi, S., & Ma'rufi, M. (2021). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ETNOMATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP DATOK SULAIMAN PALOPO. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 163-175. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i2.1635>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekowati, D. W., & Kusumaningtyas, D. I. (2017). ETHNOMATHEMATICA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA (PEMBELAJARAN BILANGAN DENGAN MEDIA BATIK MADURA, TARI KHAS TRENGGAL DAN TARI KHAS MADURA). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 716-717. doi:10.22219/jp2sd.vol5.no2.716-721
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9508 - 9516. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Endah, N. S., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 68-82. doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9302>
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Musril, H. A. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR PADA PELAJARAN PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 657-664. doi:<https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>

- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Ethnomathematics: Utilization of Crock, Ladle, and Chopping Board for Learning Material of Geometry at the Elementary School. *IndoMath : Indonesia Mathematics Education*, 4(1), 46-55. doi:<https://doi.org/10.30738/indomath.v4i1.8861>
- Fredlina, K. Q., Putri, G. A., & Astawa, N. L. (2021). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal. *JURNAL KARYA ABDI MASYARAKAT*, 5(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.22437/jkam.v5i1.13808>
- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *INFORMAL : Informatics Journal*, 8(1), 76-84. doi:<https://doi.org/10.19184/isj.v8i1.31540>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Handayani, A. D. (2016). Integrating Technology in Inquiry Based Learning . Yogyakarta: NTERNATIONAL CONFERENCE ON RESEARCH, NTERNATIONAL CONFERENCE ON RESEARCH, MATHEMATICS AND SCIENCE Faculty of Mathematics and Science Yogyakarta State University.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>
- Husein, I. M., M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengembangan Trainer Smart Traffic Light Berbasis Mikrokontroller Arduino pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Terprogram Di SMK Negeri 1 Cerme. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 105-111.
- Husniah, A., & Azka, R. (2022). Modul Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 327-338.
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jabali, S. G., Supriyono, & Nugraheni, P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI ALJABAR. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185-198. doi:10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang

- Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 76-86. doi:<https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lestari, A. T., & Bustam, B. M. (2022). NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM KISAH PEWAYANGAN DEWA RUCI. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 1-16. doi:<https://doi.org/10.51729/alhasanah>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PENEMUAN TERBIMBING (DISCOVERY LEARNING). *EDU-MAT : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76 - 85. doi:<http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Muharni, L. P., Roza, Y., & Maimunah. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Menggunakan Peta Wilayah Untuk Menfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 148–163. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.395>
- Munasiah, Solihah, A., & Heriyati. (2020). Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematika Siswa dalam Pembelajaran Matriks. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 73-78. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6231>
- Murdaningsih, S., & Murtiyasa, B. (2016). An Analysis on Eight Grade Mathematics Textbook of New Indonesian Curriculum (K-13) Based on Pisa's Framework. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 1(1), 14-27. doi:10.23917/jramathedu.v1i1.1780
- Murni, D., Mudjiran, & Mirna. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118-1128. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Nasrum, A. (2018). *UJI NORMALITAS DATA untuk Penelitian*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Ningsih, S., Murtadlo, & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JJEM : Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 108-122. doi:<https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2222>
- Novianti, & Pratama, F. W. (2022). Tingkat Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Pola Bilangan Berdasarkan Teori APOS. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 237-246.

- Nurindiyan, A. K., Dianta, A. F., Sa'dyah, H., & Riyadi, I. A. (2023). Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 4(4), 330-341. doi:<https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.277>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Nuryadi & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 57-58.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing. doi:<https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Pertiwi, I. J., & Budiarto, M. T. (2020). EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA GERABAH MLATEN. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 438-453. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.257>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM RADIO DAN TELEVISI. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 575-583. doi:<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p575-583>
- Pramulia, P. (2020). Pergelaran Wayang Kulit Sebagai Media Penanaman Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah : FONEMA*, 1(1), 64-73. doi:<http://dx.doi.org/10.25139/fn.v1i1.1020>
- Prasetya, Y. E., & Khabibah, S. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KWARTET DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI POKOK SEGITIGA DAN SEGIEMPAT. *MATHEdunesa : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 95-101. doi:<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v5n1.p%25p>
- Pratama, D., Wardani, W. G., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326-333. doi:<https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>
- Purwanto, S. (2018). PENDIDIKAN NILAI DALAM PAGELARAN WAYANG KULIT. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-30. doi:10.21274/taalum.2018.6.1
- Putri, R. D., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam

- Pembelajaran Matematika. *SICEDU : Science and Education Journal*, 1(2), 449-459. doi:<https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>
- Rahmawati, Y., Febriyana, M. M., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A., & Suendarti, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Game Edukasi: Analisis Bibliometrik Menggunakan Software VOSViewer (2017-2022). *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(2), 257-266. doi:10.26877/jp2f.v13i2.13170
- Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI*, 4(1), 61-66. doi:<https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 106-119.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2016). Humanizing Mathematics through Ethnomodelling. *Journal of Humanistic Mathematics*, 6(2), 3-22. doi:10.5642/jhummath.201602.03
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *BUKU AJAR STATISTIKA*. Padang: CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH.
- Rosanti, A. A., & Puspasar, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Visual Novel pada Materi Penyelenggaraan Rapat Teleconference di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 1444-1457. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6792>
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Said, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194-202. doi:<https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sari, P. (2017). Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI. *JURNAL GANTANG*, 2(1), 41-50. doi:<https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.60>
- Sayekti, Y. (2019). PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING DENGAN STRATEGI "MURDER" TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *AlphaMath: Journal of Mathematics*, 5(1), 24-32. doi:<http://dx.doi.org/10.30595/alphamath.v5i1.7348>

- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Vwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, E. (2020). Nilai Filosofi Wayang Kulit sebagai Media Dakwah. *Al-Hikmah*, 18(1), 33-50. doi:<https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i1.21>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yg Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, & Rivai. (1992). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). ARTICULATE STORYLINE: SEBUAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SEL. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19–25. doi:10.33751/pedagonal.v5i1.3208
- Sukma, A. K., & Kholiq, A. (2021). Pengembangan SI VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatihkan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 123-137. doi:<https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3313>
- Suryadana, A., & Deli. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Visual Novel Kisah Pangeran Diponegoro dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa. *JTEKSIS : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 29-42. doi:<https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1081>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanta, A., Sumardi, H., Susanto, E., & Retnawati, H. (2023). Mathematics literacy task on number pattern using Bengkulu context for junior high school students. *Journal on Mathematics Education*, 14(1), 85-102. doi: <http://doi.org/10.22342/jme.v14i1.pp85-102>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49. doi:<https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP : Jurnal Teknologi*, 18(3), 169-185. doi:<https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>

- Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: KLIK MEDIA.
- Widiyanto, A. (2013). *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yulandari, S. N., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Surabaya: SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF).
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *BioEdu : Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(3), 605-616. doi:<https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616>