

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiriani, N. P., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep bangun datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43–51. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1133>
- Choirunnisa, N., Syifaya, Z. A. O., Katoningsih, S., Firdaus, R. A., Mintarsih, M., Sulistyanto, H., Syah, M. F. J., Nugroho, F. A., & Minsih, M. (2023). Pendampingan pendidikan karakter santri SMP An-Nahdloh melalui permainan tradisional budaya Indonesia. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.23917/jkk.v2i3.73>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem based learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Fadillah, A. (2016a). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Fadillah, A. (2016b). Pengaruh pembelajaran problem solving terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.1.1-8>
- Irawan, A., Rahayu, W., & Nuzulah, R. (2023). Penggunaan unsur etnomatematika permainan tradisional Sunda sebagai media pembelajaran matematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 46–56. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v8i1.2481>
- Karim, A., & Nurrahmah, A. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematis mahasiswa pada mata kuliah teori bilangan. *Jurnal Analisa*, 4(1), 24–32. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2101>
- Khoerunnisa, A., & Hidayati, N. (2022). Analisis kemampuan pemahaman matematis. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.180>
- Matulesy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: Literature review. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>

- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri Alvariani, N. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis permainan tradisional Jawa untuk pemahaman konsep bangun datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43–51.
- Putri, N. R., Nursyahban, E. A., Kadarisma, G., & Rohaeti, E. E. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematik siswa SMP pada materi segitiga dan segiempat. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(2), 157–170. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i2.p157-170>
- Suardana, P. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar permainan tolak peluru. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17974>
- Suhartini, & Martyanti, A. (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran geometri berbasis etnomatematika. *Gantang*, 2(2), 105–111. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i2.198>
- Suhendar, U., & Ekayanti, A. (2018). Problem based learning sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 15–19. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.815>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Syarifah, L. L. (2017). Analisis kemampuan pemahaman matematis pada mata kuliah pembelajaran matematika SMA II. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2031>

- 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. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran problem based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i3.4366>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi media pembelajaran matematika menggunakan puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404.
- Arianingsih, B. D., Arjudin, A., Wulandari, N. P., & Sridana, N. (2022). Kepraktisan media tutorial pembelajaran matematika berbasis komputer pada materi pokok bangun ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 364–374.
- Arsi, A., & Herianto, H. (2021). Langkah-langkah uji validitas dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS. [Artikel].
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799–808.
- Cahyani, E. P., Wulandari, W. D., Rohaeti, E. E., & Fitrianna, A. Y. (2018). Hubungan antara minat belajar dan resiliensi matematis terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VIII SMP. *Numeracy*, 5(1), 49–56.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18.
- Fitriana, D. N., & Aprilia, A. (2021). Mindset awal siswa terhadap pembelajaran matematika yang sulit dan menakutkan. [Artikel].
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.

- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem-based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat belajar mahasiswa dengan menggunakan blended learning melalui Google Classroom pada pembelajaran konsep dasar Bahasa Indonesia SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Kependidikan, dan Pembelajaran*, 3(1), 29–36.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Karim, A. (2011). Penerapan metode penemuan terbimbing dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapan*, 32, 29–38.
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 231–234.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 1–10.
- Lestari, M., Noviyla, D., & Asyhar, R. (2024). Peran aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran matematika. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 172–181.
- Lubis, M. F. (2021). *Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis etnosains untuk melatih kemampuan literasi sains siswa SMP* [Disertasi doktor, UIN Fatmawati Sukarno].
- Maulana, I. (2024). *Pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi Canva for Education untuk kelas VI sekolah dasar* [Disertasi doktor, Universitas Jambi].

- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian penelitian pendekatan kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33(1), 1–10.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1–14.
- Purwasih, R. (2015). Peningkatan kemampuan pemahaman matematis dan selfconfidence siswa MTs di Kota Cimahi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. *Didaktik*, 9(1), 16–25.
- Ramdhani, L., Anisa, N., & Sani, T. (2023). Keefektivan permainan tradisional “Mpa’a Gopa” terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada pembelajaran matematika materi geometri. *Dikmat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 15–25.
- Riska, S. P. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi sistem koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry].
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan bahan ajar dan media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Kementerian Agama RI.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran. [Artikel].
- Saputra, H. (2022). Kemampuan pemahaman matematis. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/363839120_Kemampuan_Pemahaman_Matematis
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166.
- Sirajuddin, S., Hadaming, H., & Amelia, N. (2023). Penggunaan media tangram untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika kelas IV. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 79–92.

- Depdiknas. (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Maulidah, M. (2022). *Pengembangan e-modul matematika berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI) pada materi barisan kelas XI MA Raudhatussyubban tahun ajaran 2021/2022*
- Suherti, E., & Rohimah, S. M. (2017). *Bahan ajar mata kuliah pembelajaran terpadu*
- Sumaryati, I., Rahayu, R., & Utaminingsih, S. (2018). Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika melalui model guided discovery learning berbantuan permainan kaki bima. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 60–66
- Ardiansyah, A. S., Anwar, M., Prasetya, B. D., Wardani, R. K., & Ratnawati, N. (2023). Inovasi bahan ajar etnomatematika melalui permainan engklek dengan game based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(2), 1344–1357
- Ashar, H. (2017). Pengaruh pembelajaran diskusi caologium berbasis permainan engklek terhadap hasil belajar fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 5(1), 45–48
- Baktiar. (2021). *Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis etnomatematika dengan permainan engklek kelas VII SMP Negeri 1 Malangke Barat* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo)
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133–141
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan aplikasi Canva pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029–1038
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68
- Sumarmo, U. (2013). *Berpikir dan disposisi matematik serta pembelajarannya*. Kumpulan Makalah, Bandung: FMIPA UPI

- Sumarmo, U. (2014). *Asesmen soft skill dan hard skill matematik siswa dalam kurikulum 2013* (pp. 1–30). Retrieved from <https://anzdoc.com/asesmen-soft-skill-danhard-skill-matematik-siswa-dalamkuri.htm>
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arifin, S. (2021). Model PBL (problem based learning) berbasis kognitif dalam pembelajaran matematika. *Journal on Education*, 6(4), 20299–20306
- Fatmawati, K., Jailani, M. S., Hasanah, J., & Efendi, R. (2023). Validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul ajar berbasis kontekstual. *Primary Education Journal (PEJ)*, 7(1). <https://doi.org/10.30631/pej.v7i1.112>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 126–134
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, S., & Rifa'i, A. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 65–74
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar teori-teori belajar dan model-model pembelajaran*. Puri Cipta Media
- Wulandari, F., & Subanji. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa pada materi perbandingan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 911–920
- Hasyim, S., & Lubis, M. (2021). Pengaruh reinforcement positif terhadap partisipasi siswa dalam diskusi kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*
- Jumadi, A., Sari, P., & Wijaya, H. (2022). Efektivitas reinforcement dan punishment dalam memodifikasi perilaku belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Terapan*
- Janah, S., Syahputra, R., & Gani, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 115–123
- Laras, I., Putri, D., & Sari, R. (2020). Efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 45–52

Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Penilaian pembelajaran matematika*. Bandung: Refika Aditama

Firdha, K., & Hastari, M. (2019). Evaluasi komponen kelayakan isi buku ajar Bahasa Indonesia: Kesesuaian materi dengan kurikulum. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 45–52

Ghaisyah, D. M., Haryadi, & Pristiwati, R. (2022). Evaluasi kelayakan isi, materi, bahasa dan keterbacaan pada buku ajar Bahasa Indonesia SMA. *Asas: Jurnal Sastra*, 11(1), 10–20. <https://doi.org/10.24114/ajs.v11i1.31860>

Click or tap here to enter text.