

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2016). Pembelajaran konsep ikatan kimia dengan animasi terintegrasi lcd projector layar sentuh (low cost multi touch white board). *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 1(1), 8–13.
- Aini, H. N., & Fathoni, A. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) matematika berbasis budaya lokal siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6167–6174.
- Aji, A., & Fathani, A. H. (2024). Penerapan problem based learning (PBL) berbantuan liveworksheet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN Balung Jember pada materi peluang. *Jurnal Education and Development*, 12(2), 356–360. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5780>
- Amanda, T., & Werdiningsih, C. E. (2024). Pengaruh model pembelajaran realistic mathematics (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 599–606.
- Anderson. (1976). *Media Pembelajaran*. PT. Erlangga.
- Andriana, E., Fauzany, D. P. S., & Alamsyah, T. P. (2022). 21st century multimedia innovation: development of E-LKPD based on scientific inquiry in science class. *JIECR: Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 731–736. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.242>
- Anita, F. D. (2020). Penerapan pendekatan realistic mathematics education (RME) melalui perangkat pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(2), 55–59.
- Arifin, M. (2025). Hompimpa dan suit: permainan sederhana, manfaat luar biasa bagi peserta didik di MI Darun Najah I Gadu Timur Ganding. *The Prime: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 53–62.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Arywiantari, D., Agung, A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1), 1–12.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Buku Guru*

Matematika. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Astuti. (2018). Penerapan realistic mathematics education (RME) meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI sd. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 49–61.

Badan Pusat Statistik. (2021). *Hasil sensus penduduk 2020*. Badan Pusat Statistik.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Cahya, E. (2021). *Memaknai Lagu Dolanan Anak “Cublak-cublak Suweng.”* Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/evaristusastarka6022/600107a78ede48775441e122/memaknai-lagu-dolanan-anak-cublak-cublak-suweng>

Chastity, E. I., Apriani, M. S., & Ningsi, G. P. (2024). Hypothetical learning trajectory pada materi peluang teoritis dan peluang empiris dengan hompimpa alaium gambreng. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 6(1), 48–61.

Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., Alinawati, M., & Indonesia, U. P. (2017). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis english simple sentences pada mata kuliah basic writing di STKIP Garut. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 199–212.

De Lange, J. (1987). *Mathematics, Insight and Meaning*.

De Lange, J. (1995). *Reform in School Mathematics and Authentic Assessment*. Sunny Press.

Erita, S. (2016). Beberapa model, pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran matematika. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–13.

Ervanda, Y., & Z, A. F. (2020). Permainan tradisional cublak-cublak suweng dari provinsi yogyakarta dan pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik MI/SD di indonesia. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(2), 135–146.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104–117.

Fitriani, N., Hidayah, I. S., & Nurfauziah, P. (2021). Live worksheet realistic

mathematics education berbantuan geogebra: meningkatkan abstraksi matematis siswa SMP pada materi segiempat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 37–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.4526>

Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. CD-β Press.

Hariyati, D. P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *JPGSD*, 10(7), 1473–1483.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hasbi, M., Lukito, A., & Sulaiman, R. (2019). Mathematical connection middle-school students 8 th in realistic mathematics education mathematical connection middle-school students 8 th in realistic mathematics education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1417(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1417/1/012047>

Husna, M. (2018). *Pembelajaran Bangun Datar dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)*. PT. Mediaguru Digital Indonesia.

Kairuddin, Samosir, M. I., Sitorus, G. E., Sihotang, H. M. W., & Tanjung, J. Y. (2024). Penerapan media pembelajaran menggunakan papan peluang, dadu, dan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan RME di SMA Swasta PAB 8 Saentis Percut. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(2), 585–594. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jm.v6i2.7821>

Kalender Jawa Sultan Agungan. (2019). KARATON NGAYOGYAKARTA HADININRAT. <https://www.kratonjogja.id/ragam/21-kalender-jawa-sultan-agungan/>

Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Khadijah, S., Fajriah, N., & Budiarti, I. (2022). Pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika melalui kerajinan anyaman pada materi lingkaran. *Journal of Mathematics, Science, and Computer Education (JMSCEdu)*, 2(2), 73–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/jmscedu.v2i2.5064> Abstrak

Khikmiyah, F. (2021). Implementasi web live worksheet berbasis problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan*

Matematika, 6(1), 1–12.

- Kholifahtus, Y. F., Agustiningih, & Wardoyo, A. A. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 143–151.
- Kosasih, F. H., Imswatama, A., & Lukman, H. S. (2025). Pengembangan LKS matematika berbasis RME dengan konteks budaya Sunda untuk meningkatkan literasi numerasi siswa SMP. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 09(01), 10–19. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3483>
- Kristanto, Y. D., Taqiyuddin, M., Yulfiana, E., & Rukmana, I. (2022). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas IX*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawaty, R., Makmuri, & Meiliasari. (2023). Pengembangan pembelajaran dengan pendekatan PMRI untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis berbudaya lokal jakarta. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(2), 195–204. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2.10809>
- Kusumo, R. (2021). *Permainan Hompimpa, Ternyata Cara Leluhur Dekatkan Anak-Anak dengan Tuhan*. Good News Form Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/06/16/permainan-hompimpa-alaium-gambreng-cara-leluhur-dekatkan-anak-kecil-dengan-tuhan>
- Landong, A., Anggreni, D. R., Astria, N. D., & Tazmi, A. (2025). Pengembangan media ajar berbasis budaya jawa menggunakan model pembelajaran RME untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn 101956 sukaramai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1867–1871. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.778>
- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, E. A. (2018). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa menggunakan pendekatan pembelajaran CTL dan RME. *Jurnal Matematika*, 17(1), 1–12.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- LiveWorksheets. (2025). *How do I make interactive worksheets?* <https://www.liveworksheets.com/help/get-started/how-do-i-make-interactive-worksheets>
- Maharani, R. D., Dasari, D., & Nurlaelah, E. (2022). Analisis hambatan belajar (learning obstacle) siswa SMP pada materi peluang. *AKSIOMA: Jurnal*

Program Studi Pendidikan Matematika, 11(4), 3201–3213.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6214>

- Maisaroh, S., & A'yun, D. Q. (2024). Pendidikan dalam perspektif Ki Hajar Dewantara: antara kebebasan, kemandirin, kebudayaan. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 2–14.
- Manalu, J., Kembaren, S. N. B., Hutagalung, C. F., Sinurat, R., & Kairuddin. (2025). Penerapan trayek pembelajaran, media pembelajaran menggunakan papan peluang, dadu, dan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan RME di SMA Negeri 12 Medan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* Volume, 6(1), 60–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v6i1.3343>
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Mathematical content dalam permainan tradisional jawa dan kaitannya dalam pembelajaran matematika berbasis stem (sertifikat hak cipta), (2025).
<https://repository.uin-malang.ac.id/24903/>
- Maryani, I., Septiawan, B., & Alhafizin, M. (2025). Literature review on the effectiveness of the 4D model in developing science learning material. *Kaffah: International Journal of Islamic Studies and Education*, 1(1), 19–23.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(10), 29–35.
- Maysun, Rahayu, W., & Meiliasari. (2022). Systematic literature review : the role of realistic mathematics education approach in indonesia. *JIPM (Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika)*, 2(2), 2–9.
- Munir. (2012). *Multimedia*. Alfabeta.
- Mutmainah, R. (2024). Model pembelajaran realistic mathematics education (rme) dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPP (Jurnal Penelitian Pendidikan)*, 24(1), 64–75.
- Nabilla, N., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2022). Pengembangan E-LKPD matematika interaktif berbasis literasi digital. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 5(6), 1581–1594. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i6.1581-1594>

- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teachers of Mathematics.
- Ningsih, S. (2014). Realistic mathematics education: model alternatif pembelajaran matematika sekolah. *JPM IAIN Antasari*, 01(2), 73–94.
- Nirmalasari, D. (2022). *Pengembangan bahan ajar matematika melalui pendekatan etnomatematika berbasis budaya Banten*. Universitas Negeri Jakarta.
- Nirmayani, L. H. (2022). Kegunaan aplikasi liveworksheet sebagai LKPD interaktif bagi guru- guru SD di masa pembelajaran daring pandemi covid 19. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9–16.
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(2), 168–176.
- Nugraheni, L. P., & Marsigit, M. (2021). Realistic mathematics education : an approach to improve problem solving ability in primary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(4), 511–518. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i4.19354>
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan e-lkpd berbasis liveworksheet pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(01), 404–414.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education: Vol. I*. OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Panjaitan, S. N., Mansyur, A., & Syahputra, H. (2023). Pengembangan lkpd elektronik (E-LKPD) berbasis problem- solving untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar peserta didik SMP IT Indah Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(02), 1890–1901.
- Patras, Y. E., Juliani, A., Nurhasanah, N., Maksum, A., & Hidayat, R. (2023). A Review of culture-based learning at primary level in Indonesia. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2020), 3923–3936. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.3525>
- Prabowo, A. (2021). Penggunaan liveworksheet dengan aplikasi berbasis web

untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 1(10), 383–388.

Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan e-lkpd interaktif segi banyak beraturan dan tidak beraturan berbasis liveworksheets terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.

Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.

Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik indonesia pada pembelajaran matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94.

Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD materi bilangan pecahan berbasis problem based learning pada kelas IV sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279.

Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarna, I. R., & Susanti, E. I. (2021). *Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) pada Kurikulum Fleksibel sebagai Wujud Merdeka Belajar*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ragam Kreasi. (2021). *Dolanan Anak*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. https://fliphtml5.com/yzpkq/coex/e-book_RAGAM_DOLANAN_ANAK_7i/#google_vignette

Rahmawati, R. S., & Ismanto, B. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media lagu Cublak-Cublak Suweng dan permainan lompat angka pada kelas I sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 2605–2614.

Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan* (M. S. Lubis (Ed.)). Citapustaka Media.

Riduwan, & Sunarto. (2019). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta.

Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Rochayanti, C. (2012). Sosialisasi budaya lokal dalam keluarga Jawa. *Jurnal Ilmu*

Komunikasi, 10(3), 308–320.

- Rudyanto, H. E., HS, A. K., & Pratiwi, D. (2017). Etnomatematika budaya Jawa: inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 25–32.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Salirawati, D. (2004). Penyusunan dan kegunaan LKS dalam proses pembelajaran. *Jurnal Online*, 4(2).
- Saminanto. (2021). *Realistic Mathematics Education dengan Media Magic Math Cube bagi Siswa SMP*. SeAP (Southeast Asian Publishing).
- Sampoerno, P. D., Wijayanti, D. A., & Hakim, S. (2023). Pengembangan LKS interaktif dengan RME dilengkapi video berbasis website pada materi SPLDV. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3064–3074.
- Saniyah, W., & Alyani, F. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa dalam pemecahan masalah matematis pada materi peluang. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 206–212.
- Santoso, S. D. R., Lailiyah, S., Setyawati, M., & Rahmawati, W. (2025). Pengaruh permainan hompimpa terhadap pemahaman konsep peluang dalam pembelajaran matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1873–1882.
- Sari, N. (2017). Menemukan nilai phi dan rumus keliling lingkaran menggunakan pendekatan PMRI di kelas VI. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 1139–1148.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 60–69.
- Sari, Z. R., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2023). Pengembangan E-LKS liveworksheet melalui pendekatan saintifik berbasis masalah kontekstual materi bangun ruang sisi datar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 837–848.
- Saripudin, D., & Komalasari, K. (2016). Culture-based contextual social studies learning for development of social and cultural of junior high school students. *The Social Sciences*, 11(23), 5726–5731.
- Setyawan, B. W. (2019). Metode pembelajaran berbasis budaya Jawa dalam rangka

menyukseskan pendidikan multikultural di era revolusi industri 4.0. *JPK : Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(3), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v4.n3.2019>

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sugiyarti, S., Mukminan, & Sujarwo. (2024). Designing a culture-based learning model: a qualitative exploration for strengthening local identity in primary education. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 17(2), 163–176.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kalitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

Sukardi, D. A., & Widiyastuti, W. (2023). Efektivitas pendekatan RME (realistic mathematics education) terhadap hasil belajar matematika materi SPLDV. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 275–285. <https://doi.org/10.30587/postulat.v4i2.5797>

Syahriza, D. M., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2023). Pengaruh pendekatan realistic mathematic education (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar matematika siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 73–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5103> Received:

Talo, Y. A., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika batu kubur dan rumah adat sumba pada siswa kelas IV sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 84–93.

Tambunan, F. A. S., Lubis, F., Anggreina, F., & Dora, N. (2025). Primbon Jawa kearifan lokal menentukan hari baik. *Rekayasa: Jurnal Saintek*, 1(1), 44–56.

Tarigan, B. N. B., Agung, A. A. G., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) bermuatan karakter untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Journal of Education Technology*, 3(3), 179–185.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A Sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota; The Center for Innovation in Teaching the Handi-capped (CITH), Indiana University; The Council for Exceptional Children (CEC), dan The Teacher Education Division of CEC.

- Tim Gakko Toshio. (2021). *Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Udin, A. F., Arifin, Z., & Asmana, A. T. (2021). Efektivitas model pembelajaran RME menggunakan media monopoli matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi pelaung. *INSPIRAMATIKA (Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 7(1), 46–59.
- Utami, N. W., & Sayuti, S. A. (2020). An ethnomathematics study of the days on the Javanese calendar for learning mathematics in elementary school. *Ilkogretim Online*, 19(3), 1295–1305. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.728063>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., Alhapip, L., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wahyuni, D., Masykur, R., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–40.
- Wandari, A., Kamid, & Maison. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi geometri berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–55.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, penelitian tindakan kelas (PTK), research and development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Yulianti, S., Hidayat, A., & Astuti. (2025). Pengaruh pendekatan realistic mathematics education (RME) terhadap kemampn pemecahan masalah matematika pada materi SPLDV siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(1), 45–52.
- Yuliyanti, A. (2023). Konsep peluang pada permainan tradisional engklek Desa Gunungsari Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(2), 19–27.

Yusa, I. M. M., Sepriano, Anggraeni, D. P., Ruslan, A., Saputro, A. D., Dewi, E. N. F., & Darwin. (2024). *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Zulaekhoh, D., & Hakim, A. R. (2021). Analisis kajian etnomatematika pada pembelajaran matematika merujuk budaya Jawa. *JPT (Jurnal Pendidikan Tematik)*, 2(2), 216–226.

Zulkardi. (2002). *Developing a learning environment on realistic mathematics education for indonesian student teachers*.

