

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah & Djam'an Satori. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Abi, A.M. (2016). *Integrasi Etnomatematika dalam Kurikulum Matematika Sekolah*. (Vol.1). JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia). Retrieved from <http://doi.org/10.26737/jpmi.v1j1.75>.
- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jayalitera.
- Aminuddin, Rasyad. (2002). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amirin, M. (1995). *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bishop, A. J. (1998). *Mathematical Enculturation: A Cultural Perspective on Mathematics Education*. Kluwewr Academic Publisher. Dordrecht. Boston. London.
- Creswell, John W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- D'Ambrosio, U. (1985). *Ethnomatematics and Its Place In The History and Pedagogy of Mathematics*. For the Learning of Mathematics, 5(1), 44-48.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklore Jepang (dilihat dari kaca mata Indonesia)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Darmadi. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT: Remaja Karya. Bandung: Instruction manual Book Cargo Pump AllweilerSt 37-BCU.
- Gerdes, P. (1994). *Reflections on Ethnomatematics*. For the Learning Mathematics 14,2. FLM Publishing Association, Vancauver, British Colobia, Canada.
- Hamruni. (2012). *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hardiarti, S. (2017). *Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segiempat pada Candi Muaro Jambi*. Aksioma, 8(2).
- Heldanita. (2018). *Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi*. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Volume.3, no.1.

- Huda, N. T. (2018). *Etnomatematika pada Bentuk Jajanan Pasar di Daerah Istimewa Yogyakarta*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) 2(2):217-232. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.870>.
- Irawan. (2015). *Peran ai-learn terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal Formatif, 4(3): 181-187
- Johnson E.B. (2002). *Contextual Teaching & Learning, What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press, Inc.
- Kholil, M., & Apriyono, F. (2018). *Identifikasi Konsep Matematika dalam Permainan Tradisional di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember*. Indonesian Journal of Islamic Teaching, 1(1), 62– 75.
- Koentjaraningrat. (1997). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat - Metode Wawancara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koesoemadinata. R.P. (2000). *Geologi Eksplorasi*. Bandung: ITB.
- Komsiyatun, U., Samiaji, M. H., & Iqbal, M. (2018). *Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Spektrum Nusantara.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. cetakan ke-36. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Miles, M.B., Huberman, A.M. & Saldana, Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis*. (Edisi Ke-4). The United States of America: SAGE Publications.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Muslich. (2007). *Sertifikasi Guru Menuju Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nath, A. (2018). *Comprehensive Study on Negative Effect of Mobile Phone/Smart Phone on Human Health*. International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering. Associate Professor, Department of Computer Science, St Xavier's Collage (Autonomus), Kolkata, WB India, Vol 6.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

- Novitasari, A. P. (2018). *Bagaimana Sejarah Permainan Tradisional Lompat Tali*. Diction. <https://www.diction.id/t/bagaimana-sejarah-permainan-tradisional-lompat-tali/24482>.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. Newbury. Park: Sage Psikologi Sosial Vol.1, No.32-47.
- Paradisa, T. (2017). *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru*. Jom Fisip, 4(2), 1–13.
- Pemerintah Kabupaten Kubu Raya. *Kondisi Geografis Kubu Raya*. <https://www.kuburayakab.go.id/tentang/geografis>. (Diakses 20 September 2022).
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifina, W., & Neni, M. (2021). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Lompat Tali*. 09 (2028).
- Rumeksa, P. N. (2012). *Eksplorasi Serat Kapuk (Ceiba Pentandra) dengan Teknik Tenun Atbm dan Kempa*. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa Dan Desain 1-10.
- Runtukahu, Tombokan dan Selpius Kandou. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Safitri, Pramudya Ajeng. (2018). *Statistik Lingkungan Hidup Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat.
- Sarwar, M., & Soomro, T. R. (2013). *Impact of Smartphone's on Society*. European Journal of Scientific Research, 98.
- Simbolon, Haryono. (2019). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa*. Jurnal of Basic Education Studies, Volume.2, no.1.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Cetakan Ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Cetakan Ke-23). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujino, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.
- Suprana & Farida. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Transformasi*. Journal of Mathematics.
- Supranto, M. A. (2000). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jilid 1, Edisi Keenam. Erlangga, Jakarta. 6.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. In Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Suryana. (2010). *Metode Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : UPI.
- Uno & Nurdin Muhammad. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Husen. A. Y. 2004. *Al-Mabadi al-Asasiyyah fi Thuruq*.
- Wati, Gustin Hendra. (2021). *Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Permainan Tradisional Permainan Cublak-Cublak Suweng dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika Terkait Materi Peluang*. Skripsi thesis, Universitas Sanata Dharma.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.