

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Aini, K., & Isnaini, M. (2018). HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI SISTEM ORGANISASI KEHIDUPAN. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 9–13.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- As'ari, A. Rahman., & dkk. (2017). *Matematika*. Jakarta: Kemendikbud.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USE: : Springer Science -Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Depdiknas. (2018). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Dyah R, F., & Marsigit. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 69–76.
- Evawarni. (2008). *Kerajinan Anyaman Pandan di Jambi*. Tanjung Pinang: Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata Balai Pelestarian Sejarah Dan Nilai Tradisional TanjungPinang.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Fibriyanti, Y. V., Zulyanti, N. R., & Alfiani, A. (2021). Pengembangan UMKM Kerajinan Anyaman Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Sumberjo Kecamatan Sarirejo Kabupaten Lamongan. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 394–398. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11327>
- Firsty, O., & Suryasih, I. A. (2019). Strategi Pengembangan Candi Muaro Jambi Sebagai Wisata Religi. *JURNAL DESTINASI PARIWISATA*, 7(1), 36. <https://doi.org/10.24843/JDEPAR.2019.v07.i01.p06>
- Hardiarti, S. (2017). ETNOMATEMATIKA: APLIKASI BANGUN DATAR SEGIEMPAT PADA CANDI MUARO JAMBI. *AKSIOMA*, 8(2), 99. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1707>

- Kamid, Resmita, & Rohati. (2016). *Analisis Nilai-Nilai Budaya Jambi yang Terkandung dalam Alat Musik Kelintang Kayu yang Berkaitan dengan Pembelajaran Pola Barisan dan Deret*. 3, p.1.
- Koentjaraningrat. (2002). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kusmaryono, I. (2012). Pengembangan Pembelajaran Matematika Kontekstual Edutainment Berbasis Budaya Lokal di Daerah Bencana. *Makalah Seminar Kemendikbud Dikti*.
- Laksono&Siswono. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya
- Lestari, ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Maharsi, I. (2016). ILUSTRASI. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins.
- Meilania, M., & Febrianti, H. (2019). PELESTARIAN CANDI MUARO JAMBI SEBAGAI BENDA CAGAR BUDAYA DAN PARIWISATA DI PROVINSI JAMBI. *JOURNAL V-TECH (VISION TECHNOLOGY)*, 2(1), 99–109. <https://doi.org/10.35141/jvt.v2i1.509>
- Mujawal, W. A., Bani, A., & La Nani, K. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi SPLDV. *Delta-pi*, 7, 1–10.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Produk Quality*. Jan Van Akker, Robert Maribe Branch, Ken Gustafon, and Tjeerd Plomp (Ed). London: Kluwer Academic Publisher.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3.
- Panjaitan, A. P., & dkk. (2014). *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan Membangun Pendidikan Budaya Lokal*. Jakarta: Buku Obor.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Priatna, N. (2014). *Matematika untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Pugaan, R. R. (2017). *Pembuatan Makanan khas Jambi Dengan Teknik Low Key Dalam Food Photography*. ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

- Putri, A. P., Sulasteri, S., & Nursalam. (2014). PENGARUH PENGUASAAN MATERI PRASYARAT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 1 SINJAI TIMUR. *MaPan*, 2, 14.
- Rachmawati, I. (2012). *Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Sidoarjo*. 8.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*, 3, 59–72.
- Roslina, I. (2019). Pengembangan LKPD Matematika dengan Model Learning Cycle 7E Berbantuan Mind Mapping. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.14421/jppm.2019.011-02>
- Saliman. (2007). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran*. Presented at the Makalah Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran, Jakarta.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sulastri. (2014). *Pembelajaran Muatan Lokal Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Model Pembelajaran Group Investigation untuk SMA/MA*. 2, 12–17.
- Supriyanta, E. Y. (2015). *Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulonprogo*. UNY, Yogyakarta.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). PERAN ETNOMATEMATIKA DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 6.
- Wardana, A. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Universitas Islam Negeri raden Intan, Lampung.
- Widjayanti, E. (2008). *Kualitas Lembar Kerja Siswa .Makalah dalam Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Yunikasari, D. (2014). *Peningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sumberagung Jetis, Bantul*. Universitas Yogyakarta., Yogyakarta.