

DAFTAR PUSTAKA

- Adam , S., & Syastra , M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal Vol. 3 No.2*, 78-90.
- Akbar , A., & Ahmad , M. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 8–11.
- Anderson , L., & Krathwohl, D. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar .
- Anggraini, R., Ferinaldi, Nurfauziyah, Widada, W., & Herawaty, D. (2022). Studi Kegiatan Matematika di "Rumah Tuo". *International Journal of Trends in Mathematics Education Research Vol. 5 No. 1*, 94-104.
- Apriandi, D., & Ayuningtyas, A. (2022). Mathematics Teaching Materials Based on the Ethnomathematics of Shiva Temple by Applying the "Tri-N" Teaching. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Vol. 14 No. 2*, 1597-1606.
- Ariati , L. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran PBL, Jigsaw dan STAD Terhadap Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Siswa. *JMEE Vol. 6 No. 2*, 106-119.
- Arsyad , A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada .
- Batubara , H., & Ariani , D. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Volume 2, Nomor 1*, 47-66.
- Branch, R. M. (2009). *Istructional Design-The ADDIE Approach*.
- Dechika , N., Rizka, A., Syifa, K., & Ani, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidsi (Video Animasi) Dengan Vlognow Untuk Pembelajaran PAI Mengenai Kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shidiq di SD Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol.1 No.5*, 496-499.
- Dwiranata , D., Pramita , D., & Syahrudin . (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian Vol.3 No.1* , 1-5.
- Endang, S. (2017). Perubahan Masyarakat Dan Kebudayaan Pada Era Modernisasi. *Jurnal Kajian Ilmiah Vol.17 No.1*, 1-10.

- Ermiana, L., Karma, I., & Affandi, L. (2020). The Effectiveness Of Multimedia Based Learning On Student Concept Understanding At Grade 4 Elementary School In Kediri District. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol.10 No.4*.
- Evawarni. (2008). *Kerajinan Anyaman Pandan di Jambi*. Tanjung Pinang: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Fibriyanti, Y., Zulyanti , N., & Alfiani . (2021). Pengembangan UMKM Kerajinan Anyaman Sebagai Upaya Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Sumberjo Kecamatan Sarirejo Kabupaten Lamongan. *Jurnal Membangun Negeri, Vol. 05 No 02*.
- Firsty , O., & Suryasih , I. (2019). Strategi Pengembangan Candi Muaro Jambi sebagai Wisata Religi. *Jurnal Destinasi Pariwisata. Vol. 7 No. 1*.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Vol.2 No.1*, 96-102.
- Hamid , A., Jahja , & Rusfadia , S. (2016). Developing Environmental Education Model Based on Local Wisdom. *International Journal of Indonesian Society And Culture (Komunitas). Komunitas Vol. 8 No. 1*, 135-144.
- Hardiarti, S. (2017). Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar Segiempat Pada Candi Muaro Jambi. *Jurnal Aksioma, Vol. 9, No. 2*, 161-174.
- Hayati, S.I., & Marlina, R.(2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP pada Materi Bentuk Aljabar di SMP IT Nurul Huda Batujaya. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 827-834.
- Heriyati, & Handayani, S. (2022). Ketupat Makanan Tradisional Betawi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Etnomatika. *Jurnal Pendidikan cVol. 5 No. 2*.
- Hidayah , N., Damayanti , F., Hidayah , I., Ainiyah , K., Fadila , J., & Nugroho , F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKa Vol 5 No. 3* , 164-176.
- Irwanda, S., Mulia, P., & Yuli, A. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Matematika Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Vol.3 No.2*, 1-18.

- Jersly , G., & Lumenta , A. (2017). Film Animasi Tragedi 5 Maret 2014 di Fakultas Teknik. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer Vol.6 No.4*, 205-214.
- Kemendikbud. (2015). *Motif Batik Jambi* . Jakarta : Kemendikbud .
- Lail, R., & Budiarto, M. (2022). Eksplorasi Etnomatika Budaya Kampung Kemasan Gresik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol. 11 No. 2*, 710-719.
- Laila , H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pokok Bahasan Teorema Phytagoras di MTs Negeri 6 Mandailing Nata.
- Lestari, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Appy Pie Untuk Melatih Pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Pedagogy Vol. 4 No. 2*, 1-9.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Kademina
- Linuhung , N., & Satrio, W. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa MTs. *Aksioma Vol. 5 No. 1*, 2442-5419.
- Lubis , & Harahap . (2017). Pengembangan Model Problem based Learning (PBL) Berbasis Budaya Batak untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa . *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 6 No.2*.
- Mahnun , N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1*, 27-33.
- Masitoh , I., & Prabawanto , S. (2015). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru Vol. 7 No. 2*, 1-11.
- Mawaddah, S., & Hadijah. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *Jurnal Pendidikan Matematika Edu-Mat*, 4(April), 2013-2015.
- Meilania , & Febrianti, H. (2019). Pelestarian Candi Muaro Jambi Sebagai Benda Cagar Budaya dan Pariwisata di Provinsi Jambi . *Jurnal V-Tech (Vision Technology) Vol. 2 No. 1*, 99-109.

- Murizal , A. (2012). Pemahaman Konsep Matematis Dan Model pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 1*, 19-23.
- Nadya , N., & Sari , Y. (2020). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series episode 1. *Jurnal Titik Imaji Vol. 2 No. 2*.
- Nurhidayati , N., & Amri , M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Android* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos Di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Informatika dan Teknologi Vol. 4 No. 1*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran Vol. 1*, 7-8.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research* (T. Plomp & N. Nieveen (eds.)). Netherlands institute for curriculum development. <http://international.slo.nl/publications/edr/>
- Pratiwi, E., Gunawan, & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Vol. 7 No. 2*, 381-386.
- Purnama , B. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta : Graha Ilmu .
- Rahman , A. (2018). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran TIK Berbasis Web Menggunakan Model Addie Untuk Siswa SMK. *E-Journal* .
- Rahmawati , Y. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Vol. 1 No. 1*.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. (2021). Merancang Lintas Pembelajaran Set Melalui Bayangan Indonesia dan Cerita Mahabrata. *Journal of Mathematics Education Vol. 10 No. 2*, 331-348.
- Rizqi, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol.XVI No.1*, 98-107.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan Film Animasi Aritmetika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195-209.

- Sari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Filamatika (Film Animasi Matematika) Materi Limas dan Prisma Untuk Kelas VIII SMO YBL Natar Lampung Selatan. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo .
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian, Dan Teknologi. *Jurnal Literasiologi Vol.1 No.2*, 144-159.
- Suryansyah, T., & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia Vol.4 No.2*.
- Ved Dudeja dan V. Madhavi. (2014). *Jelajah Matematika SMP Kelas VIII*. Jakarta: Yudhistira.
- Verowita, W., & dkk. (2012). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 1*, 48-51.
- Wahyuni, A., Aji, A., Tias, W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa. *Skripsi*.
- Wikaningtyas, C., Hayati, N., & Rahmasari, K. (2022). Kajian Etnomatematika Terkait Aspek-aspek Geometri pada Rancang Bangunan Rumah Adat Larik. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 5 No. 1*, 414-422.
- Winarni, E. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara .
- Wiyana, B. (2016). Arti Tiang Rumah Tradisional Suku Batin Di Kampung Baruh, Jambi. *Purbawidya: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi Vol. 5 No. 1*, 1-11.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Vol.3 No.2*, 234-237.
- Zulkifli, A., & Ika, R. (2020). Eksplorasi Rumah Adat Joglo Pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar Abstrak. *JPGSD Vol. 8 No. 1*, 591-600.