

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Alquran, Al Mujadalah Ayat 11. 2009. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma Exagrafika.
- Arif, Dimas Sofri Fikri. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash”. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Vol. 4. No. 2.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. 2019. *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif*. Kudus: IAIN KUDUS.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. 2018. “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel”. *Jurnal Pendidikan Matematika 1*. No. 1.
- Cahyanindya, Benedictus Adhi. 2020. “Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 04. No. 01.
- Danoebroto, Sri Wulandari. 2012. “Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Multikultural”. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Vol. 1 No. 1.
- Departemen Agama RI. 2007. *Az-Zalia Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bogor: Sygma.
- Efendi, Junaidi Fery. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Ethnomathematics Madura Smart Math”, *Tesis Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Khuzaini, Nanang dan Rusgianto Heri Santosa. 2016. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA”. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. Vol. 3. No. 1.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”, *Journal Of Computer and Information Technology 1*. No. 2.
- Muslimin. 2012. “Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional Congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Kreano*. Vol. 3. No. 2.

- Novianto, Lukman Arief. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang". *Jurnal JKTP*. Vol. 1. No. 4.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat*. Vol. 3. No. 1.
- Nuryadi. 2020. "Developing Mobile Learning Based On Ethnomathematics Viewed From Adaptive E-Learning: Study Of Two Dimensions Geometry On Yogyakarta Palace's Chariot", *International Journal of Education and Learning*, Vol. 2, No. 1.
- Purbaningrum, Mayang. 2021. *Etnomatematika Beberapa Sistem Budaya di Indonesia*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*. Medan: Citapustakaan Media.
- Rezeki, Sri. 2018. "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers", *I Jurnal Pendidikan Tambunsai* 2. No. 4.
- Rohmah, Riska Nur. 2019. "Pengembangan Mantri Caino: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika". *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Vol. 2. No. 2.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno, Alim. 2012. *Hakikat Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supriyadi. "Pembelajaran Etnomatematika dengan Media Lidi dalam Operasi Perkalian Matematika untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Cinta Budaya Lokal Mahasiswa PGSD". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. Vol. 1.
- Supyani. 2009. *Konsep Dasar Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia.
- Susanto, Heri dan Helmi Akmal. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Vevi, Resty Khairina. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika pada

- Rumah Adat Lampung”, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No. 2.
- Wahid, Abdul. 2020 .“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan Adobe Flash Proffesional CS6 pada Siswa Kelas VIII”. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 2. No. 1.
- Wahyuni, Astri. 2013. “Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa”. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wilsa, Asrizal Wahda. 2019. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Buku Teks Dalam Pengembangan Biologi Di SMA”. *Jurnal Mangifera Edu*. Vol. 4. No. 1.

