

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Magdalia. 2013. Potensi Kearifan Lokal dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa. *Prosiding The 5 thn ICSSIS: Ethnicity and Globalization*. 424-435
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2012). *Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal*. Yogyakarta: Diva Press
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 3(1), 57-62.
- Martono, Kurniawan Teguh, and Oky Dwi Nurhayati. 2014. Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)* 11(3), 168-174.
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Handoyono, Nurcholish Arifin, and Ali Mahmud. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 2(2), 107-116.
- Haryanto, Eko. 2015. Penciptaan Seni Grafis Kontemporer Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Melalui Inspirasi Ornamen Masjid Mantingan. *Imajinasi jurnal seni UNNES*. 9 (2), 117-126
- Haryanto, JK. 2013. kontribusi ungkapan Tradisional dalam membangun kerukunan beragama. *Jurnal penelitian keagamaan Walisongo*. 21(20), Hal 365-392

- Inosi. 2019 *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming* ,Online <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/> diakses tanggal 18 April 2020)
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknis Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta.Mitra Cendikia.
- Hadijah, Siti. 2018. Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Numeraci*. 5 (2), 176-183
- Junaedi, J., et al. 2018. Application program learning based on Android for Students experiences. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7.2.27 194-198.
- Kartika Yuni. 2018. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep MATEMATIKA Peserta Didik Kelas VII SMP pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan tambusai*. 2 (2), 777-785
- Maryani, Dwi. 2014. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 6 (2), 18-24
- Masykur, Rubhan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(2), 177 – 186
- Muhsetyo, Gatot. (2007). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Murizal angga, dkk. 2012. Pemahaman Konsep Matematis dan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1 (1), 19-23
- Musthofa, Ahmad Jauhari, and Jaka Nugraha. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Adobe Flash dan Android Pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(3), 377-392
- Nuraini Latifah. 2018. Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan matematika*. 1 (2) 102-116

- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8 (1), 19-35.
- Panggayudi, Wardah, Pramudana. 2017. Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 2 (2), 255 –266.
- Permendikbud No. 2 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. (2016). Jakarta: Kemdikbud RI
- Qohar, Abdul, and Utari Sumarmo. 2013. Improving Mathematical Communication Ability and Self Regulation Learning of Junior High Students by Using Reciprocal Teaching. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education* 4(1), 59-74.
- Raharjo, H dan I'annah. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Jurnal EduMa*. 3(2), 119-132
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riawati, Beti, Nur Karomah Dwidayati, and Isnaini Rosyida. 2020. Mathematical Communication Ability Reviewed from Student's Self-Esteem on MiC Learning Process with Nuance of Jepara Culture. *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 9 (1), 1-10.
- Setiyadi, Putut. 2012. Pemahaman Kembali Local Wisdom Etnik Jawa dalam Tembang Macapat dan Pemanfaatannya sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bangsa. *Jurnal Magistra*. 79(24), 71-85
- Sibarani Robert, (2012). *Kearifan Lokal, Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Sugiyanto, Kartowagiran adrun, Jailani. 2015. Pengembangan Model Evaluasi Proses Pembelajaran Matematika Di Smp Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 19 (1), 82-95
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Suharso Aries. 2015. Model Pembelajaran Interaktif Bnagun Ruang 3D Berbasis AugmenReality. *Open Jurnal system (OJS)*. 11(24), 1-11

- Sunandar. 2018. Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding snpmat*. 1 (18), 1-14
- Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, Andi Saputra Nur. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dan IPA yang Terintegrasi dengan nilai Budaya Lokal pada SMP YPK Tomer. *jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 16 (1), 56-67
- Suryani, Nunuk.dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Suryaningtyas, valentina widya dkk. 2019. Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0. *Seminar internasional*. 978-1-7281-3832-9/19/\$31.00 ©2019 IEEE, 542-547
- Sutrisno, Agus. 2015. *Materi UKG SD 2015*. Semarang: Bandung Institute.
- Van de Walle, John A. 2008. *Matematika Sekolah dasar dan Menengah*. Terjemahan oleh Suyono. 2008. Jakarta. Erlangga.
- Wikipedia. *Masjid Mantingan* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/Masjid_Mantingan/ diakses tanggal 18 April 2020)
- Wikipedia. *Paint 3D*. (https://en.wikipedia.org/wiki/Paint_3D) diakses tgl 7 Maret 2020
- Wirawan, I. Made Agus, and Ida Bagus Made Ludy Paryatna. 2018. The Development of an Android-Based Anggah-Ungguhing Balinese Language Dictionary. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 12 (1), 4-18
- Zunaidah, F. N. & Amin, M. (2016) Pengembangan bahan ajar matakuliah Bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.