

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Ain, N., Putri, N. H. S., & Elvi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Konteks Kemaritiman Pada Materi Penyajian Data Kelas VII SMP. *Jurnal MATH-UMB.EDU*, 11(3), 195–208.
- Ali, S., & Khaeruddin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Andriliani, L., Amaliyah, A., Prikustini, V. P., & Daffah, V. (2022). Analisis Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri. *Sibalik Journal*, 1(7).
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.355>
- Azizah, L., & Alnashr, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.340>
- Baharuddin, Saputra, A. M., Harma, Amram, R., Nurhidayati, & Amelia, N. (2024). *Pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika materi bangun ruang sisi datar*. 5(2), 232–240.
- Barokah, A., Meilania, D. K., & Lestari, P. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Penggunaan Media Vidio Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 167–186.
- Brame, C. J. (2016). *Effective Educational Videos : Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content*. 1–6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Delina, D. F., Rahmawati, N. D., & Ariyanto, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *JIPMat*, 9(2), 278–287. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i2.612>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmansah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media

- Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158.
- Fitriyani, F., Puspitasari, N., & Hairil, A. (2024). Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ej*, 6(2), 139–148. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.670>
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Deepublish.
- Hamuddin, I. A. (2025). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Konteks Kemaritiman Pada Materi Peluang Kelas VII SMP Menggunakan Powtoon Dan Edpuzzle*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Hasnawati. (2017). Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1), 53–62.
- Hazanah, S. R. T., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal rumah adat melayu Riau untuk pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 348–358. <https://doi.org/10.29210/1202525979>
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Isnaniah, & Imamuddin, M. (2022). Pengembangan Soal Literasi Matematika Konteks Budaya Minangkabau Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3716–3726.
- Kadek, N., Dewi, K., Wayan, A. I., Yuda, I., & Simamora, H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran : Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 4(2), 149–157.
- Kappassova, S., Abylkassymova, A., Bulut, U., Zykrina, S., Zhumagulova, Z., & Balta, N. (2025). Mathematical literacy and its influencing factors: A decade of research findings (2015-2024). *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(7). <https://doi.org/10.29333/ejmste/16615>
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Study Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 93. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Maysarah, S., Saragih, S., & Napitupulu, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematik Dengan Menggunakan Model Project-Based Learning. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1536. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6627>
- McDonald, J., & West, R. E. (2021). *Design for Learning: Principles, Processes, & Praxis*. <https://doi.org/10.59668/id>
- Meutiawati, I. (2023). Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 80. <https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>
- Mil, S., Nurillah, D., & Yulia, C. (2025). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna Untuk Anak Usia Dini Dengan Sentuhan Kearifan Lokal. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.36722/jpm.v7i2.4062>
- Nainggolan, E. P., Pangaribuan, L. P., & Gultom, S. P. (2024). Efektifitas model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 13(2), 67–76.
- NCTM. (2006). *NCTM CURRICULUM FOCAL POINTS (2006)*.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Nurhayati, S., Halini, & Indriani, T. (2024). *Analisis Daya Pembeda Butir Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak dengan Metode Teori Tes Klasik*. 7(1).
- OECD. (2023). *PISA 2022 Assessment and Analytical Framework: Science, Reading, Mathematics and Global Competence*.
- Oktaviani, R., Fatimah, A. T., & Nuraida, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp Dalam Penyelesaian Soal Matematika Berbasis Cerita. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 433. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i2.6698>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pambudi, D., Wulandari, A. N., & Sutopo. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru SD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM) Solusi*, 2(5), 371–376.
- Pratiwi, R. W., & Handayani, S. (2019). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Kontekstual Pada Materi Koordinat Kartesis Di Kelas VIII MTsN Kota Solok*. 4(1), 81–88.
- Pusmenjar. (2021). *Framework Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–108.
- Rahmadani, A., Wandini, R. R., Dewi, A., Zairima, E., & Putri, T. D. (2022). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis dan Mengefektifkan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika Efforts to Improve Critical Thinking and Effective Contextual Approaches in Mathematics Learning. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 427–433.
- Rosmita, E., Resiana, A., Alvira, I., Tinambunan, T. R., Sutopo, Suryani, R. W., Putra, A., Andriani, N., Sya'diah, Y., Ginting, S. B., Rahmadinata, M. F., & Muntazarah, F. (2025). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Akiopedia Press.
- Setiawan, A., Pasaribu, F. T., & Falani, I. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis STEM Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis*. 5(2), 447–456.
- Shafa, A. F., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4882>
- Shandy, Y. F., Win Afgani, M., & Zahra, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Kontekstual pada Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *JEMST (Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology)*, 6(1), 33–44. <https://doi.org/10.30631/jemst.v6i1.99>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Vol. 17). ALFABETA.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suharyono, E., & Rosnawati, R. (2020). *Analisis Buku Teks Pelajaran Matematika SMP ditinjau dari Literasi Matematika*. 9(September).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

- Susanto, N. C. P., Hartati, S. J., & Setiawan, W. (2022). Desain Pembelajaran Peningkatan Literasi Numerasi Dan Karakter Berpikir Kritis Siswa Sd Berbasis Etnomatematika. *Center Of Education Journal (CEJou)*, 3(01), 50–61. <https://doi.org/10.55757/cejou.v3i01.93>
- Syafi'i, M. (2018). *Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*.
- Tini, M., Roza, Y., & Heleni, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24014/juring.v6i2.20165>
- Titin, C., Sari, T., & Halidjah, S. (2023). *Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Platform Youtube pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak Kota*. 06(01), 3671–3679.
- Wagiran. (2012). Pengembangan karakter berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(3), 11.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian. In *Cy Science Techno Direct*.
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>
- Yuwana, C. A. R., Rahmawati, N. D., & Harun, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp. *JIPMat*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i1.14442>