

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I. W., Maharta, N., & Nyeneng, I. D. P. (2015). Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal pembelajaran fisika*.
- Aidah, Didah H., Sobarningsih, Nunung., Rahayu, Yayu N. (2020). Pemahaman Matematis melalui Metaphorical Thinking Berbantuan Aplikasi *Powtoon*. *Jurnal Analisa*.
- Akbar, S., (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Akdon dan Riduwan. (2007). Rumusan Data dalam Aplikasi Statistik. Bandung: Alfabeta.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang* .
- Anggkowo, R., Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ansharullah, A., & Ristiliana, R. (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa. Kutubkhanah: *Jurnal Penelitian Sosial*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awalia,I., S.Pamungkas, Aan., P.Alamsyah, Trian. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Bitto, Nursiya. (2009). *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Clara Alverina, Zerri Rahman Hakim, dan M.Taufik. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Powtoon* pada Materi Pelajaran IPS. *School Education Juornal*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. Sage publications.

- Dahlan, J. (2011). *Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Melalui Pendekatan Pembelajaran Open-Ended*. Disertasi pada PPs UPI. Bandung.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Armas Jaya.
- Dwi Nanda, A., & Doly Nasution, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Software Powtoon* (Doctoral dissertation, UMSU).
- Emzir, Emzir. (2010) *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu: *Jurnal Pengajaran MIPA*.
- Farahhadi, S. D., & Wardono, W. (2019). *Representasi Matematis dalam Pemecahan Masalah*. In *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Goldin, G. (2002). *Representation in mathematical learning and problem solving. Handbook of International Research in Mathematics Education*. Rutgers University.
- Handayani, S., Basri, M., & Ekwandari, Y. S. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Perubahan pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Seputih Raman. Pesagih: *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*.
- Ina V.S. Mullis, Michael O. Martin, Pierre Foy and Alka Arora, TIMSS 2011 International Result in Mathematics. (2012). Chestnut Hill : Boston College.
- Juliana, Erviyenni, & Rini. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pokok bahasan struktur atom di kelas x sma/ sederajat. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Kothari, C. R. (2014). *Research Methodology: Methods And Techniques*. New Age International.
- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lupita ,L., Anwar,C., Andriani. (2021). Video Edukatif Youtube Berbantuan *Powtoon Application* Berbasis Etnomatematika Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa SMP/MTs. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.

- Maesyarah, IA (2018). *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Powtoon pada materi dinamika SMA Kelas X* (Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung).
- Mafia, S., & Suci, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pengamatan dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pembelajaran dasar-dasar sebagai bahan perbankan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Majid, S. (2014). Analisis Tingkat Pendidikan dan Kemiskinan di Aceh. *Jurnal Pencerahan*.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mersand, S. (2014). Product review: *Powtoon*. Online version at <http://www.techlearning.com/news/0002/product-review-Powtoon/63310>.
- Minarni, A., Napitupulu, E. E., & Kusumah, Y. S. (2020). Perangkat pembelajaran berbasis discovery learning berbantuan Microsoft excel untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah statistika dan soft skills siswa SMP. Kreano: *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*.
- Mustangin, M. (2015). Representasi Konsep dan Peranannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*.
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- National Association for The Education of Young Children (NAEYC) and The National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2010). *Early Childhood Mathematics : Promoting Good Begginnigs*.
- Nikolopoulou, K. and Gialamas, V. (2016). "Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions", *Journal of Computers in Education*.
- Nurjanatin, I., Sugondo, G., & Manurung, M. M. H. (2017). Analisis Kesalahan Peserta Didik Dalam Meyelesaikan Soal cerita pada materi luas permukaan balok di Kelas VIII-F semester II SMP Negeri 2 Jayapura. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pembelajarannya*.
- Pertiwi, D. A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Segi Empat Di Kelas VII MTs Negeri 1 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatea Utara Medan).
- RI, P. (2008). Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 tentang Guru.

- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variable-variabel Penelitian*. Bandung: Anggota ikatan penerbitan Indonesia (IKAPI).
- Rostika, D., & Junita, H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation (DMR). *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rubhan Masykur , N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sani, F. K. (2016). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, MafitaSuci Rohayati., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pengamatan dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pembelajaran Dasar-Dasar sebagai Bahan Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*.
- Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shopova, T. (2014). Digital Literacy of Students and Its Improvement at the University. *Journal of Efficiency and Responsibility in Education and Science*.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*.
- Siswono, T.Y.E. (2008). *Mengajar & Meneliti Panduan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Calon Guru*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono., (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhendra, Iin. (2018). Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual *Powtoon* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran *Powtoon* bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

- Sutarti, Tatik, dan Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional (Tim Puslijaknov). (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Depdiknas.
- Tri, S., & Atika, N. H. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018. BPS-Statistics Indonesia.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulia, D., Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*.