

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 123-130.
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Sebanten.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, M. W., Hartini, S. & Mastuang. (2018). Pengembangan Modul IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Kalor Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2): 205-218.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z. & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdurrahman. & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kalor. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2): 105-110.
- Fadillah, Ahmad. & Bilda, Westi. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang IV*, 1(2): 177-182.
- Falahudin, I. (2014) Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 104-117.
- Harjanto. (2000). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing.
- Ikhlas, A. (2020). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(7): 1395-1406.
- Ismawati, D. A. & Tandyonomanu, D. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1): 1-7.
- Khairani, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan*

- Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP*. Thesis. Pascasarjana UNIMED. Medan.
- Komariah, S., Suhendri, H. & Hakim, A. R. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 4(1): 43-52.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2): 115-125.
- Murhaini, S. (2016). *Menjadi Guru Profesional Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Musfiqon. & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Novianti, D. A. (2015). Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Sainifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 3(1): 1-9.
- Nugroho, A. A. & Purwati, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Dengan Pendekatan Scientific. *Jurnal Euclid*, 2(1): 174-182.
- Nuritha, C. & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 48-64.
- Nuryadi. (2019). Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 5(1): 1-13.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Pribadi, B., A., (2016), *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*, Kencana, Jakarta.
- Rafiqah. (2013). *Pegembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Makassar: Alauddin Universitas.
- Ridlo, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Kelas VIII SMP/MTs*. Skripsi, Tadris Matematika, Insitus Agama Islam Negeri, Salatiga.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1): 59-72.
- Rohendi, D. (2012). Developing E-Learning Based on Animation Content for Improving Mathematical Connection Abilities in High School Students. *Intenational Journal of Computer Science Issues*, 9(1): 1-5.

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Saman., Ma'rufi. & Tiro, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1): 1-12.
- Saputro, B. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari, D. M. & Siagian, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(1): 1-15.
- Savitri, D., Karim, A. & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2): 63-75.
- Septiyani, E. & Apriyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Tingkat SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5(1): 153-164.
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan; Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sujadi. (2002). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sulistiyawati, I. F. S. (2009). Pengembangan Majalah BIORE (Biologi Reproduksi) Submateri Kelainan dan Penyakit Pada Sistem Reproduksi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa SMA/MA. *Makalah Pengintegrasian Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kreatif fi Era Masyarakat Ekonomi ASEAN*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor; Konsep dan Aplikasi*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Utami, N., Khairuddin. & Mahrus. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Power Point Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2): 96-101.
- Yektyastuti, R. & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1): 88-99.