

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Rina. (2014). Penyelesaian Masalah Matematika Pada Tipe Kepribadian Phlegmatis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(2): 16-22.
- Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di SD. *Jurnal Pedagogia*, 4(1): 2089-3833.
- Akbar, Ady, Kadir, Latief Sahidin. (2016). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*) Di SMPN Kota Kediri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 4(1): 1-14.
- Akbar, Amin, Nia Noviani. (2019). *Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Ananda, Rusydi. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Andri, Wicaksono, Syaefudin Mohamad, Qalbi Nur, Nasir Mohamad. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Anggoro, Sri Bambang. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2): 122- 129.
- Angko, Nancy, Mustaji. (2015). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Addie untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, 1(1): 1-15.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmin, M, A. (2014). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar dengan Analisis Klasik dan Modern*. Medan: LARISPA.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, H. & Setyawati, W.R. (2017). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151-160.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, Cita Sari. (2019). Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2): 93-100.
- Dimiyati, Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, I.S.T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2): 204-210.
- Fadlilla, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA*. Yogyakarta: AR RUZZ MEDIA.
- Farida, F. (2015). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–32.
- Fatmawati, Budi Ani. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik*. (Thesis: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga).
- Firdaus, Thoha. (2018) *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran*. (Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda).
- Fuadi, Rahmi, Rahmah Johar, Said Munzir. (2016). Peningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Didaktika Matematika*, 1(3): 47-54.
- Hamzah, Ali, Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Harahap, Sri Wahyuni. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas*. (Medan: Skripsi UIN SU).
- Hartono, Yusuf. (2014). *Matematika: Strategi Pemecahan Masalah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar & Pembelajaran berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hendriana, Heris. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Holidun. (2017). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelompok Matematika Ilmu Alam (MIA) Dan Ilmu-Ilmu Sosial (IIS) Kelas XI MAN 1 Bandar Lampung Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika*. (Skripsi FTK UIN Raden Lampung).
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Puji Sumarsono. (2016). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Ilmiyana, Miftahul. (2018). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Dimensi Myer Briggs Type Indicator (MBTI)*. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung).
- In'am, Akhsanul. (2014). The Implementation of the Polya Method in Solving Euclidean Geometry Problems. *International Education Studies*, 7(7): 149-158.
- Karatas, I. & A. Baki. (2013). The Effect of Learning Environments Based on Problem Solving on Students' Achievements of Problem Solving. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 5(3): 249-268.
- Kemendikbud. (2013). *Lampiran Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kuncara, A. W., Sujadi, I., & Riyadi. (2016). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 pada Materi Pokok Peluang Kelas X SMA Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(3), 352– 365.
- Kurniasih, Imas, Sani, Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusnadi, Dedi, Suradi Tahmir, Ilham Minggu. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 1 Makassar. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 2(1): 123-135.
- Kustandi, Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumah, Didda Ramdhany, Deny Darmawan, Dodi Hermana, Endang Dimiyati. (2018). Pemanfaatan Website Sekolah Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Mempersiapkan dan Mengoprasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2): 699-711.

- Lestanti, Meilia Mira. (2015). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Karakteristik Cara Berpikir Siswa Dalam Model Problem Based Learning*. (Skripsi: UNNES)
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Listiani, Ika Novia. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pokok Archaebacteria dan Eubacteria untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. (Yogyakarta Skripsi: UIN Sunan Kalijaga).
- Mairing, P.J. (2018). *Pemecahan Masalah Matematika*. Palangkaraya. Alfabeta Bandung.
- Majid, Abdul, Chaerul Rochman. (2014). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media.
- Maksum, Hasan, Wawan Purwanto. (2019). *Model Pembelajaran Pendidikan Vokasi Otomotif (PVO)*. Padang: UNP Press.
- Mawaddah, Siti, Hana Asiah. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika EDU-MAT*, 3(2): 166-175.
- Miftahul Jannah. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2): 65-72.
- Muhsin, Zulfa Razi. (2019). Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Numeracy*, 6(1): 122-131.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: GP Press Group.
- Munawwarah, Rofiqah Al. (2019). Sparkol Videoscribe sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2): 430-437.
- Mursyadat, Ilham. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*. (Malang: Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nasrah, Jasruddin, Muh. Tawil. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Contextstual Teaching And Learning (CTL) Untuk Memotivasi Dan Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik*

- Kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2): 235-248.
- Nasution, Wahyudin Nur. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nikmah, Nurlaili. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Dua Tunggal Dua Tamu) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persegi Dan Persegi Di Kelas VII SMP PAB Pematang Johar Tahun Ajaran 2015/2016*. (Medan: Skripsi UIN SU).
- Novalia, Muhamad Syajali. (2014). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: AURA Publishing.
- Nur, Andi Saparuddin, Markus Palobo. (2018). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau dari Perbedaan Gaya Kognitif dan Gender. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(2): 139-148.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurrohmah, Fitri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3): 233-250.
- Pamungkas, Megita Dwi, Yesi Franita, Anisa Solihati, Bagas Galuh Wicaksono. (2020). Pelatihan Penyelesaian Soal-Soal Olimpiade Matematika Bagi Siswa dan Guru Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1): 35-42.
- Pamungkas, S. A., Ihsanudin, Novaliyusi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Pingge, Heronimus Delu, Muhammad Nur Wangid. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1): 146-167.
- Pradika, Lisa, Syamsuri. (2019). Pengaruh Diskusi Kelompok dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMP di Kota Serang. *Jurnal Penelitian Pengajaran Matematika*, 1(1): 47-59.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Jihan Hidayah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Dengan Menggunakan PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematika Siswa Dan Motivasi Belajar Siswa*. (Medan, Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Negeri Medan).
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

- Romyati, Elvia. (2019). *Pemanfaatan Buku Teks dalam Menunjang Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kebumen Tahun 2019*. (Yogyakarta, Tesis: STIE Widya Wiwaha Yogyakarta).
- Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riana. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesi Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Rusmawati. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*. (Makassar: Thesis Universitas Negeri Makassar).
- Salsabila, Unik Hanifah, Laili Irna Sari, Khusna Haibati Lathif, Ayu Puji Lestari. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2):188-198.
- Saminanto. (2013). *Mengembangkan RPP PAIKEM Scientific Kurikulum 2013*. Semarang: Rasail Media Group.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Dian Maya, Sahat Siagian. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1): 1-15.
- Sary, Ita Permata, Nurul Astuty Yensy B, Syafdi Maizora. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe TTW dengan Pembelajaran Ekspositori. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(3): 329-334.
- Sholihah, Dyahsih Alin, Ali Mahmudi. (2015). Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika Mts Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2): 175-185.
- Siagian, Muhammad Daut. (2017). Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*, 7(2): 61-73.
- Sihotang, Hotmaulina. (2020). *Buku Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: UKI Press.
- Simanjuntak, Erlinawaty, Yasifati Hia, Nurliani Manurung. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pemecahan Masalah ditinjau dari Perbedaan Gender. *SEJ (School Education Journal)*, 9(2): 214-220.
- Simatupang, Dini Liya Meirani. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*. (Skripsi: UNIMED).

- Sinaga, J A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dan Asesmen Otentik Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Terapan Pendidikan Matematika FKIP – Univ. HKBP Nommensen*, 1(3): 95-104.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Fokus pada Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudianto, Billy. (2017). Bukti Informal dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1): 13-24.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Sundayana, Wachyu. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema*. Jakarta: Erlangga.
- Suratini. (2017). Pengaruh Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 5(1): 68-84.
- Susanto, Heri, Helmi Akmal. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Suyanto dan Asep Jidad. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tim Pusdiklat Pegawai. (2016). *Identifikasi Kebutuhan Belajar*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Triswadani. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD*. (Lampung: Skripsi UNILA).
- Utami, Titik, Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1): 33-39.
- Waisnawati, Ni Kadek Candra, Made Sulastri, Ni Nyoman Garminah. (2015). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbasis Video Pembelajaran Terhadap

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1): 1-11.

- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widyastuti, Rany. (2015). Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2): 183-194.
- Wulandari, Dyah Ayu. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016*. (Semarang: Skripsi UNNES).
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional Pascasarjana X ITS, Surabaya.
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusup, Muhamad, Qurotul Aini, Komala Dwi Pertiwi. (2016). Media Audio Visual Menggunakan VideoScribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138.
- Zulkarnain. (2020). Kebijakan Kurikulum Pendidikan Sejarah Massa Reformasi di SMA. *Istora*, 14(2): 1-14.