

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, M.F., Adi, E.P. & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Dengan Fitur *Feedback* Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(5): 22-31.
- Akmalia, R., Fajriana., Rohantizani., Nufus, H. & Wulandari. (2021). Development of Powtoon Animation Learning Media In Improving Understanding of Mathematical Concept. *Malikusaleh Journal of Mathematics Learning*, 4(2): 105-116.
- Amallia, N. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Of Elementary Education*, 3(2): 123-133.
- Amam, A. (2017). Penilaian Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Teori dan Riset Matematika*, 2(1): 39-46.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRİKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(9): 60-71.
- Anggraini, Y.D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *e-Book* Novelmatika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika. *Jurnal Amanah Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1): 35-48.
- Aprilianti, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia, T.P 2019/2020.
- Ariyanto, R., Kantun, S. & Sukidin. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1): 122-127.
- Bernard M. (2019). Improve the ability of understanding mathematics and confidence of elementary school students with a contextual approach using VBA learning media for Microsoft Excel. *Journal Of Physics*, 3(2): 1-7.
- Deriyan, L.F. & Nurmainina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut Di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1): 1-10.
- Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1): 169-183.

- Hasan, K.T. (2021). *Landasan Pendidikan*. Jawa Barat: Tahta Media Group.
- Hidayat, W. & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa Melalui Pembelajaran Open Ended. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1): 109 – 118.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Howenwarter, M., Howenwarter, J., Kreis, Y. & Lavicza, Z. (2008). Teaching and Calculus With Free Dynamic Mathematics Software Geogebra. *International Congress On Mathematical Education*. 1-9.
- Intisari. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*, 1(1), 62–71.
- Khairani, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbentuk Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP*, Thesis, Medan: Pascasarjana UNIMED.
- Lanani, K. (2013). Belajar Berkomunikasi Dan Komunikasi Untuk Belajar Dalam Pembelajaran Matematika. *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1): 13-25.
- Latifah, N. & Lazulva. (2020). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Journal Education and Chemistry*, 2(1): 26-31.
- Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1): 26-36.
- Lestari, R. & Rosdiana, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 7E dan Problem Based Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3): 425-423.
- Masykur, R., Nofrizal. & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2): 177-188.
- Mawaddah, S. & Hana, A. (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.

- Mucthar, Z., Rahmah, S. & Kurniawan, C. (2022). The Development Of Basic Chemistry Practicum Based On Video On The Topic Of Periodic Table System. *Jurnal Edukimia*, 4(1): 10-17.
- Nazarova, O.B. & Pulekha. (2020). Rationale for Choosing the Model and Fool for Developing an E-Learning course. *Journal of Physics: Conference Series*. IOP Publishing.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. USA: The National Council of Teacher Mathematics inc.
- Nieveen, N., Akker, J.V.D., Branch, R.M., Gustafson, K. & Plomp, T. (1999). *Design Approaches and tools in education and training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Novianti, D.A. (2015). Pengembangan Modul Akutansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 3(1): 1-8.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurrohman & Rusiyanto (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Praktik Pemesinan Pembuatan Roda Gigi Lurus. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 2(18): 61-66.
- Nursalim, M., Budiani, M.S., Khoiruninissa, R.N. & Savira, S.I. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1): 19 – 34.
- OECD. (2016). Results from PISA 2015: Indonesia. *Oecd*: 1–8.
[https://www.oecd.org/pisa/PISA 2015-Indonesia.pdf](https://www.oecd.org/pisa/PISA%2015-Indonesia.pdf)
- OECD. (2018). Results from PISA 2018: Indonesia. *Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018*: 1–10.
https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf
- Pratama, R. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7 (1): 19-35.
- Pribadi, B.A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.

- Prihamdani, D., Alpian, Y., Winarsih, E. & Anggraeni, S. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6): 5313-5327.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1): 29-38.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rinawati, R. & Ratu, N. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2): 1223-1237.
- Rizqi, N.W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Powtoon Materi Pythagoras Untuk Siswa Kelas VIII Smp/Mts.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1): 59-72.
- Rohani. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Aksioma*, 11(1): 504-518.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. 1st edn, PT Kharisma Putra Utama. 1st edn. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sabilla, A.F., Irianto, S. & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3): 354-364.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, F., Indriyani, D. & Basith, D. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Siswono, T.Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan; Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudianto, B. (2017). Bukti Informal dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1): 13-24.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penilitin Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ully, A.C. & Hakim, D.L. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Tahapan Polya. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1): 156-162.
- Utami, W.Z.S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1): 76 – 87.
- Wahyuningsih, E. (2019). Pembelajaran Matematika dengan pendekatan problem base learning dalam implementasi kurikulum 2013. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(2): 11–29.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, S.A. & Wahyudin. (2018). Selection Of Learning Media Mathematics Of Junior School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal Of Educational Thecnology*, 17(1) : 154-160.
- Yuniastusi, M. & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.