

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, M.R. (2020). Meta Analisis Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Ilmu Matematika (Senandika)*. 420-424.
- Agung, L. & Nunuk, S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Agung, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Prosiding Seminar Nasional*. 3(1): 312-322.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*. 8(2): 145-167.
- Amalia, G.P., & Rudhito, M.A. (2013). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Program Cabri 3D Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sudut Garis Dan Bidang Di Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Fakultas Sains dan Matematika UKSW Salatiga*. 4(1): 165-173.
- Amalludin, S., Pujiastuti, E., & Veronica, R.B. (2016). Keefektifan *Problem Based Learning* Berbantu *Fun Math Book* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII. *UNNES Journal of Mathematics Education*. 5(1): 69-76.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M.D. (2021). Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *YouTube* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3): 2857-2868.
- Anisa, Yuan. (2022). Peran Channel Youtube Sebagai Media Alternatif untuk Membantu Proses Pembelajaran Matematika dan Media Informasi pada Tingkat Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 7(1): 13-21.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asril, A. (2020). *Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Model Pembelajaran Discovery Learning*. Skripsi, Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*. 6(1): 19-32.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Agung Tirtayasa*. 2(1): 586-595.

- Batubara, N.A. (2018). Pengaruh Software Cabri 3DV2 Plus Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di SMA. 2(4): 882-889.
- Caesariani, N.A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2(3): 832-840.
- Chairunisa, R. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Microsoft Power Point Pada Materi Segi Empat Di Kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2016/2017*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Erman, Suherman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-FMIPA.
- Hamruni. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hariati, P.N.S., Lily, R., Islamiani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*. 6(1):18-22.
- Hudojo, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Kamilah, M.N., Noor, E.T., Mustofa, T. (2021). Kreatifitas Guru PAI Dalam Penggunaan Media Powerpoint Di SMPN 1 Karawang Timur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 6(2): 223-226.
- Karo-Karo, I.R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1): 91-96.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *Journal of Primary Education*. 1(2): 151-168.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurnia. (2021). *Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Model Pembelajaran Inquiry Learning*. Skripsi, Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Nafiah, Y.N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 4(1): 125-143.
- Nari, Nola. (2017). Penggunaan Software Geogebra Untuk Perkuliahan Geometri. *2nd International Seminar on Education 2017 Empowering Local Wisdom on Education for Global Issue*.

- Paloloang, M.F.B., Juandi, D., Tamur, M., Paloloang, B., Adem, A.M.G. (2020). Meta Analisis: Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Di Indonesia Tujuh Tahun Terakhir. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9(4): 851-864.
- Pasaribu, E. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMP Methodist Pelita Kasih T.A. 2019/2020*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Pitriani. (2016). Problem Based Learning Berbantuan Cabri 3D Untuk Meningkatkan Habit Of Thinking Flexibly Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2): 13-25.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Ratnawati, Dewi., Handayani, Isnaini., Hadi, Windia. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantu Question Card terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(1): 44-51.
- Rejeki, T.S., Wulandari, R., & Wijayanti, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMPN 39 Semarang Melalui PBL Berbantuan Kartu Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 2,770-777.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabella, E.S.P. (2022). *Meta Analisis: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Matematika*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, M. & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 6(1): 41-53.
- Sari, Wulan. (2018). *Penggunaan Cabri 3D v2 untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial siswa kelas VIII pada Materi Kubus dan Balok di SMP Negeri 2 Panyabungan*. Skripsi. IAIN Padangsidimpuan.
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A.B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan MI/SD*. 2(1): 31-42.
- Situmorang, M.M. (2021). *Pengaruh Penerapan Media Animasi Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan. Medan.

- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3(1):126-137.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 43-48.
- Suputra, K.A.Y., Sujana, W., Darmawati, G.A.P.S. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan GeoGebra Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*. 5(3): 423-431.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2020). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Umaroh, I., & Zainudin, M. (2020). Studi Meta-Analisis : Pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*. 1(1): 644-649.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widiastuti, E.R., & Kurniasih, M.D. (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Software *Cabri 3D V2* terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(2): 1687-1699.
- Yunita, Liza. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam*. Skripsi. UIN AR-RANIRY DARUSSALAM. Banda Aceh.
- Yunus. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Keliling Dan Luas Segiempat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Anggeraja Kec. Anggeraja Kab. Enrekang*. Skripsi. UIN Alauddin Makassar.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.