

REFERENCES

- Ahmad, Nazili Shaleh. (2011). *Pendidikan dan Masyarakat*. Yogyakarta: Sabda Media Departemen Pendidikan Nasional.
- Al-Siyam, E., & Sundayana, R. (2014). *Perbandingan kemampuan pemahaman matematika antara siswa yang mendapatkan pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Metakognitif*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aryasha, Rifan. (2016). *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Mengerjakan Sial Matematika Berdasarkan Kriteria Watson*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ashar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azhar, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point pada sistem Koordinat Kartesius*. Aceh: Akademi Komunitas Negeri Pidie Jaya.
- Chasanah, Firda Maslichatul. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmetika Sosial*. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
- Cheppy, Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdulrahman. & Erikanto, C. (2017). *Efektivitas Modul Dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kalor*. Lampung: Sekolah Pascasarjana Universitas Lampung.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik SJME (Supermum Journal of Mathematics Education)*. Banten: Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Erman Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI
- Fariha, M. (2013). *Kemampuan Berfikir Kritis Matematis dan Kecemasan Matematika dalam Pembelajaran dengan Pendekatan Problem Solving (Studi Eksperimen pada Kelas X MAN Rukoh Kota Banda Aceh)*. Aceh: UNSYIAH.
- Hamalik, Oemar. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

- Handayani, S. D. (2016). *Pengaruh Konsep Diri dan Kecemasan Siswa Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing
- Herman Hidoyo. (2000). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius*. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19.
- Hutagalung, R. (2017). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Budaya Toba di SMP Negeri 1 Tukka*. Sumatera Utara: STIT HASIBA.
- Jihad, Asep. (2008). *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Jihad, A & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kamarullah. (2017). *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*.
- Kemp, J. E. & D. K. Dayyton. *Planning and Producing Instructional Media Fifth Edition*. New York: Harper and Row Publisher
- Kor, H., Aksoy, H., & Eerbay, H. 2014. Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-Books) Used In Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Vol. 141: 854–860.
- Kurniawati, A, D., & Siswono, T. Y. E. (2014). *Pengaruh Kecemasan dan Self Efficacy Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segiempat Siswa Kelas VII MTs Negeri Ponorogo*. Surabaya: UNESA.
- Kusuma, J. W., & Hamidah (2020). *Platform WhatsApp Group dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19*. Serang: Universitas Bina Bangsa.
- Lestari dan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lisdiyanti, Indah. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Himpunan yang Berintegrasi Keislaman pada Siswa Kelas VII MT's Hasyim Asy'ari Ambon*. Ambon: Istitut Agama Islam Negeri Ambon
- Microsoft. (2022). Dukungan Office. *Menggunakan Transisi Morf di PowerPoint*. Accessed from <https://support.microsoft.com/id-id/office/menggunakan-transisi-morf-di-powerpoint-8dd1c7b2-b935-44f5-a74c-741d8d9244ea?ns=powerpnt&version=19&ui=id-id&rs=id-id&ad=id>

- Microsoft. (2022). Microsoft 365 and Office Resource. *System requirements for Microsoft 365 and Office*. Accessed from <https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/microsoft-365-and-office-resources>.
- Mulyawan Dani 2013, Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsof powerpoint, <http://danimulyana.38.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruh-penggunaan-microsoft.html>. Accessed July 15th, 2022
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Garung Persada Press.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, Virginia: NCTM.
- Punusingon, R. R., Lumenta, A. S. M., Rindengan, Y. D. Y., Informatika, T., & Ratulangi, U. S. (2017). *Animasi Sosialisasi Undang – Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*. E-Journal Teknik Informatika, 12(1).
- Rahma, Anisa. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft PowerPoint 2016 pada Materi Himpunan Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kognitif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyanto, R., Utami, A., & Abeng, A. T. (2018). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Untuk Guru Sekolah Dasar Kota Palangka Raya*. Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 196–201. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v2i2.202>
- Suherman, Erman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPL
- Sujarweni, W. (2014) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 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 di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN*.
- Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). *Coronavirus Pushes Education Online. China: Nature Materials*.

- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik: Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PustakaBelajar.
- Surya, Edy. (2012). *Visual thinking dalam memaksimalkan pembelajaran matematika siswa dapat membangun karakter bangsa*. Medan: UNIMED.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.
- Wondershare. (2022). Tech Specifications of Filmora for Windows. *Filmora for Windows System Requirements*. Accessed from <https://filmora.wondershare.com/tech-spec.html>.
- Yudianto, A. (2017). *Penenrapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Jawa Barat: UMMI.
- Yusuf, A. Z., Faelasofi, R., & Rahayu, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, Volume 5, No. 2, Maret 2022, ISSN 2614-221X (print); ISSN 2614-2155 (online), DOI 10.22460/jpmi.v5i2.615-624, 615-624.