

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Agustinawati, M. (2014). *Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan koneksi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan pendekatan matematika realistik berbantuan geogebra* (Doctoral dissertation, UNIMED). Tersedia pada <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4309>. (Diakses tanggal
- Afriani., A (2018) “Pengembangan Kontekstual (Contextual Teaching Anf Learning) Dan Pemahaman Konsep Siswa” *Jurnal Al-Muta`Aliyah Staidarul Kamal Nm Kembang Kerang*, Volume 1 Nomor 3 (80-88). Tersedia pada <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaalayah/article/view/3005> (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281-1296. Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendikia.v4i2.371>. (Diakses tanggal 26 September 2021).
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf. Tersedia pada <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. (Diakses tanggal 26 September 2021).
- Arafani, Elma Lusiana, dkk. 2019. Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 03, Nomor 02 (hlm. 323-332). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.112>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Ariyani, Rahmi Dwi. (2017). “Model Pembelajaran Guided Discovey (GD) Disertai Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPA (Fisika) di SMP”. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume 6, Nomor 4 (hlm. 397-403). Tersedia pada <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6233>. (Diakses tanggal 9 Februari 2022)
- Arigupita, D. (2016, October). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN CABRI 3D DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII. In *SENATIK 2016*. Tersedia pada <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SENATIK2016/senatik/paper/view/1062>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Arsyad, Azar, (2004). *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT>Raja Grafindo Persada, 1997 : 53.

- Aulia, M. A. (2020). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Siswa SMP*. June, 2–9. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/profile/Melatiapri-Aulia-2/publication/341926202>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Aqib, Z. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya. Tersedia pada <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6497379/>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. Tersedia pada <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741> (Diakses tanggal 27 September 2021).
- Dan Sagala, R. (2009). Landasan Teori. *Landasanteori.Com*, 2012, 1–17. <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>. (Diakses tanggal 27 September 2021)
- Dewantara, P. A. K., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Masalah Sosial Kontekstual. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 167-173. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32820>. (Diakses tanggal 11 Oktober 2021)
- Elisyanti, S. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Guided Discovery Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(3). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/32034>. (Diakses tanggal 28 Oktober 2021)
- Ferwati, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP NEGERI 3 Rantau Utara. *Jurnal Edu-Bio: Education and Biology*, 3(2), 16-21. Tersedia pada <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/edu-bio/article/download/373/291>. (Diakses tanggal 9 Oktober 2021)
- Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>. (Diakses tanggal 9 Oktober 2021)
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2). Tersedia pada <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4408>. (Diakses tanggal 11 Oktober 2021)
- Herdiana. (2013). Media Audio Visual. *Journal of Chemical Information and*

- Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf> (Diakses tanggal 9 Oktober 2021)
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. Tersedia pada <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>. (Diakses tanggal 26 September 2021).
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. Tersedia pada <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>. (Diakses tanggal 1 Oktober 2021).
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2(1), 83–90. Tersedia pada <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>. (Diakses tanggal 9 Oktober 2021)
- Ii, B. A. B., & Teori, A. K. (2012). *pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. 2008, 13–69. Tersedia pada https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=1Uhd_q8AAAAJ&citation_for_view=1Uhd_q8AAAAJ:0EnyYjriUFMC. (Diakses tanggal 11 Oktober 2021)
- Kotijah, S., Sukamto, S., & Budiman, M. A. (2018, September). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTU MACROMEDIA FLASH MATERI FPB DAN KPK UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN (SENDIKA) 2018*. Tersedia pada <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sendika2018/send18/paper/view/2761/0>. (Diakses tanggal 8 Oktober 2021)
- Koyan, I Wayan. 2007. *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media. Tersedia pada <https://books.google.co.id/intl/id/googlebooks/tos.html>. (Diakses tanggal 7 Oktober 2021)
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah

- Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120. Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>. (Diakses tanggal 9 Oktober 2021)
- Malawi, I. dkk (2017). *Pembelajaran Tematik:(Konsep dan Aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika.
- Marsuni, M. A. (2018). PENERAPAN MODEL KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN. *FITRA*, 2(2). Tersedia pada <http://jurnal.staitapaktuan.ac.id/index.php/fitra/article/view/32>. (Diakses tanggal 12 Oktober 2021)
- Masrukhin, M. (2014). *PENGGUNAAN MEDIA" KARTU AJAIB" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SATUAN PANJANG DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI KANJENG SEPUH 2 RACIKULON SIDAYU* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya). Tersedia pada <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/1232> (Diakses tanggal 26 September 2021)
- Mulyono, H., & Wekke, I. S. (2018). *Strategi Pembelajaran di Abad Digital. Gawe Buku. Gawe Buku.*
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20627> (Diakses tanggal 26 September 2021).
- Ningsih, L. S. (2014). *UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM OPERASI HITUNG PERKALIAN MELALUI PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas II SDN 5 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). Tersedia pada <http://repository.upi.edu/id/eprint/12977>. (Diakses tanggal 29 Oktober 2021)
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Tersedia pada <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/6674>. (Diakses tanggal 26 September 2021).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. Tersedia pada <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>. (Diakses tanggal 12 Oktober 2021)
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran

- Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223> . (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Pramita, M., Mulyati, S., & Susanto, H. (2016). Implementasi Desain Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 289—296. Tersedia pada <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6150>. (Diakses tanggal 10 Oktober 2021)
- Pratiwi, L. (2018, July). MEDIA VIDEO: SOLUSI PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1). Tersedia pada <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2782>. (Diakses tanggal 11 Oktober 2021)
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>. (Diakses tanggal 12 Oktober 2021)
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>. (Diakses tanggal 19 Oktober 2021)
- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10. Tersedia pada <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/88>. (Diakses tanggal 19 Oktober 2021)
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Riyana, S., dkk (2020). PENGGUNAAN BENDA KONKRET SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGHITUNG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR. Tersedia pada <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/21579>. (Diakses tanggal 1 Oktober 2021)
- Rostina, S. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. ALFABETA. May. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/332935226>. (Diakses tanggal 18 Oktober 2021)
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media. Tersedia pada <https://books.google.co.id/intl/id/googlebooks/tos.html>. (Diakses tanggal 11 Oktober 2021)
- Salim, H dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana. Tersedia pada

- <https://books.google.co.id/intl/id/googlebooks/tos.html>. (Diakses tanggal 25 Oktober 2021)
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siddiq, Yunia Isni, dkk. 2020. "Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 49-63). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28928>. (Diakses tanggal 9 Februari 2022)
- Silmi, M.Q & Rachmadyanti, P. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V". *JPGSD*, Vol: 6, No: 4, 486-495. Tersedia pada <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23611>. (Diakses pada 9 Februari 2022)
- Simanjuntak, L. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Matematis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Kelas VII SMP Negeri 1 Bahorok TP 2019/2020. Tersedia pada <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/2976>. (Diakses tanggal 21 Oktober 2021)
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. Tersedia pada http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=11130&keywords=. (Diakses tanggal 19 Oktober 2021)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*. Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama. Tersedia pada <https://scholar.google.com/citations?user=JNZ8sQoAAAAJ>. (Diakses tanggal 1 November 2021)
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. Tersedia pada <https://books.google.co.id/intl/id/googlebooks/tos.html>. (Diakses tanggal 26 Oktober 2021)
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas pendidikan Ganesha.

- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trisnawati, L., Fadila, A., & Farida, F. (2018, July). Pengembangan Audio Visual Berbasis Macromedia Flash pada Materi Dimensi Tiga. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 2, pp. 499-506). Tersedia pada <http://103.88.229.8/index.php/pspm/article/view/2455> (Diakses tanggal 27 September 2021)
- Umar, Ali. 2016. Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dengan Hypnoteaching terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal AsSalam*. Volume 1, Nomor 1 (hlm. 18-28). Tersedia pada <https://www.jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/41>. (Diakses tanggal 20 Oktober 2021)
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2009. Bandung: Citra Umbara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Utomo, L. A., Muslimin, M., & Darsikin, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.22487/j25805924.2016.v4.i2.6053> (Diakses tanggal 28 September 2021)
- Wahyuni, Tutik. 2020. *Sintaksis Bahasa Indonesia Pendekatan Kontekstual*. Jawa Tengah: Lakeisha.

