

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, P. D. (2004). *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Andayani, F. (2019). "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 1 (hlm. 1-10). Tersedia pada <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/78>.
- Anggraeni, S. W. (2021). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Volume 5, No. 6 (hlm. 5313-5327). Tersedia pada <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1636>.
- Antara, A. A. (2020). *Penyetaraan Vertikal dengan pendekatan Klasik dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 3, No. 1 (hlm. 12-27). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Cesare, D. M. (2021). "A Piece of the (Ed)Puzzle: using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction". *Journal of Special Education Technology*, Volume 36, No. 2 (hlm. 77-83). Tersedia pada <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0162643421994266>.
- Dewi, M. D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP". *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 2 (hlm. 217 - 226). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Enterprise, J. (2019). *Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe". *Jurnal Gantang*, Volume 4, No. 2 (hlm. 117-182). Tersedia pada <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Ferman. (2020). "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Teorema Pythagoras". *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 9, No. 4 (hlm. 872 - 882). Tersedia pada <http://www.fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/matematika/article/view/3114/pdf>.

- Firdaus, H. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube". *Jurnal Pendidikan teknik Mesin Undiksha*, Volume 9, No. 2 (hlm 100-108). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/33579>.
- Firmansah, D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III". *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 7, No. 2 (hlm. 159-172). Tersedia pada <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/7386>.
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). "Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap pemahaman konsep matematika siswa." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 2 (hlm. 191-202). Tersedia pada <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>
- Karmila, D. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berorientasi Etnomatematika pada Materi Dimensi Tiga". *Skripsi (diterbitkan)*, Program Studi Tadris Matematika. Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Tersedia Pada <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7347/>.
- Kharisma, J.Y., & Asman, A. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika". *Indonesian Journal of Mathematics Education*, Volume 1, No. 1 (hlm. 34-47). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>
- Kurniawan, A. (2020). "Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial". *Jurnal on Education*, Volume 2. No 2 (hlm. 225-232). Tersedia pada <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/308>.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Marlina, S. M. (2021). "Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Soal pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5, No. 3 (hlm. 2373 - 2384) Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.650>.
- Noetel, M., dkk. (2021). "Video Improves Learning in Higer Education: A Systematic Review". *Review of Educational Research*, Volume 91, No. 2 (hlm. 204-236) Tersedia pada <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0034654321990713>.
- Novianto, L. A. (2019). "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang". *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 1, No. 3 (hlm. 257 - 263) Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5770>.

- Nugroho, P. B. (2021). "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Video Pembelajaran Berbasis Data Covid-19 untuk Meningkatkan kewaspadaan Mahasiswa terhadap Hoaks". *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 2 (hlm. 467 - 478) Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3519>.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). "Optimalisasi Penggunaan *Google Form* terhadap Pembelajaran Matematika". *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 1 (hlm. 56-65). Tersedia pada <http://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/1008>
- Pratiwi, R. I., & Wiarta, I. (2021). "Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 9, No. 1 (hlm. 85-94) Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Prehanto, A. (2021). "Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Cobid 19". *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 5, No. 1 (hlm. 32-38) Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696>.
- Pulukuri, S., & Abrams, B. (2020). "Incorporating an Online Interactive Video Platform to Optimize Active Learning and Improve Student Accountability through Educational Videos". *Journal of Chemical Education*, Volume 97, No. 12 (hlm. 4505-4514). Tersedia pada <https://pubs.acs.org/doi/pdf/10.1021/acs.jchemed.0c00855>.
- Putrawangsa, S. (2017). *Desain Pembelajaran matematika Realistik*. Mataram: Reka Karya Amerta.
- Rahayu, C., & dkk. (2021). "Games Pembelajaran Berbasis Android untuk Mendukung Curiosity Anak dalam Mengennalkan Matematika Awal". *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 1 (hlm. 1-14). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3546>.
- Rangkuti, A. N. (2019). "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Aritmatika Sosial dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik". *Jurnal Education and Development*, Volume 7, No. 1 (hlm. 132-139) Tersedia pada <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/789>.
- Richards, G., & Nesbit, J. (2004). "The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers". *International Journal of Technologies in Higer Education*, Volume 1, No. 3 (hlm 56-63). Tersedia pada <http://ritpu.ca/IMG/pdf/art5RichardsNesbit.pdf>.
- Rokhmawan, T., & dkk. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, D. I. (2019). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Pada Materi Aritmatika Sosial". *AKSIOMA: Jurnal*



*Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 2 (hlm. 310-322). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i2.1954>.

- Sidik. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Penyuluhan Bahaya Penyakit HIV/AIDS". *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 3, No. 3 (hlm. 262-271). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13910>.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). "Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi". *Jurnal Pendidikan matematika Indonesia*, Volume 5. No. 2 (hlm. 67-72) Tersedia pada <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/1830>.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital Multimedia Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Suarcita, G. P. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Bilangan Bulat untuk Siswa SMPLB Tunarungu". *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 9. No. 1 (hlm. 69-84). Tersedia pada <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/731>.
- Suardika, I. M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif Berbasis Edpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X. *Skripsi (diterbitkan)*, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia Pada <https://repo.undiksha.ac.id/9413/>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Perss.
- Suseno, P. U., dkk. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia". *Jambura Journal of Mathematics Education*, Volume 1, No. 2 (hlm. 59-74). Tersedia pada <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tegeh, I. M. (2019). "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu". *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 24, No. 2 (hlm. 158 - 166). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.
- Thiagarajan, S., dan S. Semmel, D. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children A Sourcebook*. Minnesota: University of Minnesota.
- Widiadnya, P. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Materi KPK dan FPB untuk Siswa Kelas 4 SD". *Skripsi (diterbitkan)*, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu

Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada <https://repo.undiksha.ac.id/9944/>

Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). "Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, No. 4 (hlm. 371-381). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>

Wahyuni, D. (2019). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik". *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 8, No. 1 (hlm. 32-40). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711>.

Wulandari, P. A. (2020). "Pengembangan Interactive Video Lecture Berorientasi Masalah Autentik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial di SMP Kelas VII". *Skripsi (diterbitkan)*, Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada <https://repo.undiksha.ac.id/4147/>

Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Malang: Scopindo Media Pustaka.

