

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, I. (2019). "Efektivitas guided discovery menggunakan pendekatan kontekstual ditinjau dari kemampuan berpikir kritis, prestasi, dan self-efficacy". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 2, (hlm 120–132).
- Ayu, S., Ardianti, D. S., dan Wanabuliandari, S. (2020). "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 10, Nomor 3, (hlm 231–241).
- Ariani, R., dan Festiyed. (2019). "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Volume 5, Nomor 2, (hlm 155–162).
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., dan Haris, A. (2020). "Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 1, (hlm 36–48).
- Asmara, Y. (2019). "Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual". *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 105–120).
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., dan Wulandari, I. G. A. A. (2022). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 105, Nomor 2, (hlm 79).
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (2012)
- Az Zaini, M. H. (2022). "Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4, Nomor 1, (hlm 1043–1050).
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer Studi Kasus: UNISDA Lamongan". *Jurnal Sisfo: Inspirasi Profesional Sistem Informasi*, Volume 4, Nomor 5, (hlm 352–359).
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 35–42).
- Cahyani, A., Listiana, I. D., dan Larasati, S. P. D. (2020). "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19". *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 123–140).
- Candiasa, I. M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Effendi, D., dan Wahidy, A. (2019). "Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21". *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, (hlm 125–129).
- Faresta, R. A., Kosim, dan Gunawan. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, Volume 1, Nomor 3, (hlm 88–95).
- Febriandi, R. F., Susanta, A. S., dan Wasidi, W. W. (2019). "Validitas Lks Matematika Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Outdoor pada Materi Bangun Datar". *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 148–158).
- Firmadani, F. (2020). "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0". *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, Volume 2, Nomor 1, (hlm 93–97).
- Fitri, S. F. N. (2021). "Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5, Nomor 1, (hlm 1617–1620).
- Gasong, D. D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Sleman: CV Budi Utama.
- Gregory. 2000. *Psychological Testing: History, Principles, and Application*. Boston: Allyn & Bacon
- Hake. (1999). Analyzing Change Gain Scores. *America Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology*.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor". *Mathline Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 1, (hlm 12–25).
- Handriani, D. S., Hulukati, E., dan Ismail, S. (2022). "Profil Minat Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19". *Jambura Journal of Mathematics Education*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 18–27).
- Hariyadi, A., dan Darmuki, A. (2019). "Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri". *Prosiding Seminar Nasional*, Volume 2, Nomor 1, (hlm 280–286).
- Henim, S. R., dan Sari, R. P. (2020). "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire". *Jurnal Komputer Terapan*, Volume 6, Nomor 1, (hlm 69–78).
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., dan Rafianti, I. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri". *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 3, (hlm 2255–2269).
- Indariani, A., Amami Pramuditya, S., dan Firmasari, S. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Matematika". *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, Volume 7, Nomor 2, (hlm 89–98).
- Ismaniati, Christina. (2020). "Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran". *Yogyakarta: Universitas negeri*

Yogyakarta, Volume 5, Nomor 3, (hlm 248–253).

Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. In *Media Pembelajaran*.

Khairunnisa, G. F., dan Ilmi, Y. I. N. (2020). "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Tadris Matematika*, Volume 3, Nomor 2, (hlm 131–140).

Lailiyah, N., dan Sukartiningsih, W. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 6, Nomor 7, (hlm 1150–1159).

Leacock, T. L., dan Nesbit, J. C. (2007). "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources". *Journal of Educational Technology and Society*. Volume 10, Nomor 2, (hlm 44–59).

McTighe, J., Wiggins, G., dan Warso, A. W. D. D. (2017). "Pembelajaran dan Penilaian". *Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 123.

Moto, M. M. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan". *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 20–28).

Mukhtar, R. U., Maimunah, M., dan Yuanita, P. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 1, (hlm 873–886).

Nursyam, A. (2019). "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, Volume 18, Nomor 1, (hlm 811–819).

Octavyanti, N. P. L., dan Wulandari, I. G. A. A. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 9, Nomor 1, (hlm 66–74).

Prof. Dr. H. E. Mulyasa, M. P. (2021). *Guru Penggerak Merdeka Belajar* (L. I. Darojah (ed.)). PT Bumi Aksara.

Purwasih, S. M., dan Rani Kurnia Putri. (2020). "Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan Kontekstual". *Statistika: Jurnal Ilmiah Teori Dan Aplikasi Statistika*, Volume 13, Nomor 2, (hlm 1–4).

Putra, H. M., Setiawan, D., dan Fajrie, N. (2020). "Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas". *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 97–104).

Saadah, N., dan Budiman, I. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Jenjang SMP". *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Volume 5, Nomor 1, (hlm 221–236).

Sari, B. K. (2017). "Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (hlm 87–

102).

- Schrepp, M., Hinderks, A., dan Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, Volume 4, Nomor 4, (hlm 40–44).
- Siregar, E. Y., Holila, A., dan Nasution, D. P. (2020). "Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa". *Jurnal Education and Development*, Volume 8, Nomor 4, (hlm 370–377).
- Siregar, Z., dan Marpaung, T. B. (2020). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah". *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 61–69).
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., dkk. (2022). "*Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*". Yayasan Kita Menulis.
- Subhan, S., dan Kurniadi, D. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar". *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, Volume 7, Nomor 1, (hlm 74–80).
- Sukmawati, R., dan Yenni. (2020). "Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 9, Nomor 2, (hlm 251–262).
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., dkk. (2020). "Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 7, Nomor 2, (hlm 105–117).
- Syachtiyani, W. R., dan Trisnawati, N. (2021). "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19". *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 2, Nomor 1, (hlm 90–101).
- Sesilia, J., dan Manurung, N. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan". *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, Nomor 2, (hlm 52–66).
- Wardah, Ismiatul. (2016). Studi Penggunaan Buklet dengan Setting Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Winata, I. K. (2021). "Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1, (hlm 13–24).