

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S.W. dkk.. (2021). 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]'. *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 5313–5327.
- Annisa, M. & Masniladevi. (2020). 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar'. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3):3018-3025.
- Antara, A. A. (2020). *Penyetaraan Vertikal dengan pendekatan Klasik dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Deepublish
- Apriadi, H. (2021). 'Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika'. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), p. 173. Available at: <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>.
- Arman, Fajriah, N. & Wiranda, N. (2021). 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning'. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, Vol 1(No 1), pp. 60–70.
- Awalia, I., Pamungkas, A.S. & Alamsyah, T.P. (2019). 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD'. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), pp. 49–56. Available at: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Bangor, A., Kortum, P. & Miller, J. (2009). 'Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating'. *Journal of usability studies*, 4(3), pp. 114–23.
- Batubara.H.H.2021. *Media Pembelajaran Praktis*. Semarang: CV Graha Edu.
- Biassari, I. & Putri, K.E. (2021). 'Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar'. *Semdikjar*, 4, pp. 62–74.
- Brooke, J. (1996). 'SUS: A "Quick & Dirty" Usability Scale'. *Usability Evaluation In Industry*, (January 1996), pp. 207–212. Available at: <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>.
- Chityadewi, K. (2019). 'Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching & Learning)'. *Journal of Education Technology*, 3(3), p. 196. Available at: <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>.
- Fajar, A.P., dkk.(2019). 'Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari'. *Jurnal Pendidikan Matematika*,

9(2):229. doi:10.36709/jpm.v9i2.5872

- Firmansah, D., Nuriah, I. & Firdaus, D.F. (2020). 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III'. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), pp. 145–158.
- Guntara. Y. (2020). *Normalized Gain: Ukuran Keefektifan Treatment*. doi: 10.13140/RG.2.2.27603.40482
- Gusmania Y. & Agustyaningrum N. (2020). 'Analisis Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Trigonometri'. *Jurnal Gantang*, 5(2):123-132.
- Gusmania, Y. & Wulandari, T. (2018). 'Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa'. *Pythagoras*, 7(1), pp. 61–67. Available at: <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>.
- Harsiwi U.B. & Arini L.D.D. (2020). 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar'. *J Basicedu*.4(4):1104-1113. doi:10.31004/basicedu.v4i4.505
- Iseu Synthia, P., Nana, H. & Aan Subhan, P. (2019). 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS'. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), pp. 34–48.
- Istiqlal, M. (2017). 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika'. *JIPMat*, 2(1). Available at: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Jalal, M.Z., Edriati, S., Pratama, A. (2023). 'Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan'. *PeTeKa J Penelit Tindakan Kelas dan Pengemb Pembelajaran*, 6(1), 75-81.
- 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/>.
- Kemdikbud. 2016. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 229-235. Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/11064532.pdf>
- Kumulasani, M. (2018). 'Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD'. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A); 1-11

- Kurniawan, H. 2021. Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Deepublish
- Kustandi & Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana
- Milala H.F, dkk. (2022). 'Kepraktisan dan keefektifan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player'. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1):195-202.
- Muthmainah, dkk. 2022. Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia
- Mumcu, Y.Y. (2018). 'Examining mathematics department students' views on the use of mathematics in daily life', *International Online Journal of Education & Teaching (IOJET)*, 5(1), pp. 61–80. Available at: <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/221/220>.
- 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*, 05(1), pp. 88–99.
- Nia, P.W.S. & Sastra, N.A. (2021) 'Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual'. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), pp. 45–52.
- Novita, L., Sukmanasa, E. & Pratama, M.Y. (2019). 'Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD'. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), pp. 64–72. Available at: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. 2(2), 8–18.
- 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), pp. 66–74. Available at: <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Ovan. 2022. Strategi Belajar Mengajar Matematika. Jakarta: Kencana
- Permadi, S.A., Purtina, A. & Jailani, M. (2020). 'Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar'. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), pp. 16–21. Available at: <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i1.2071>.
- Ponidi, dkk. 2021. Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Indramayu: Penerbit Adab
- Prabantoro, G. & Hidayat, A. (2005). 'Pemanfaatan Fasilitas Gratis Di Dunia Maya Untuk Pengembangan Media E-Learning Murah (Studi Empiris



- Pengembangan Situs Kelas Sistem Informasi Manajemen). Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta: 18 Juni. Hal. 9-18.
- Purnama SJ, Pramudiani P. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2021;5(4):2440-2448. doi:10.31004/basicedu.v5i4.1247
- Radiusman R. Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI J Pendidik Mat dan Mat*. 2020;6(1):1. doi:10.24853/fbc.6.1.1-8
- Rahman, S. 2018. Panduan Editing Video Ala Pro dengan Software Gratis. Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Rahmawati, R., Khaeruddin & Amal, A. (2021). 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar'. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), pp. 29–38. Available at: <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Rajagukguk, K.P. dkk. (2021). 'Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar'. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1), pp. 14–22. Available at: <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.
- Richards, G. & Nesbit, J. (2004). 'The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers'. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, 1(3), p. 56. Available at: <https://doi.org/10.18162/ritpu.2004.60>.
- Rofilah, S. & Tsurayya, A. (2021). 'Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik'. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), pp. 2438–2451. Available at: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.874>.
- Saleh, H., & Yumiati. (2019). NCTM's Principles and Standards for Developing Conceptual Understanding in Mathematics. *Journal of Research in Mathematics Trends and Technology*, 1(2), 52-60. <https://doi.org/10.32734/jormtt.v1i2.2836>
- Sagita, dkk. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD: Pendekatan dan Teknis. Jakarta: Penerbit Media Maxima
- Sakdiah, H. 2022. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19. Tangerang: Media Sains Indonesia
- Setyoningtyas, K.Y. & Ghofur, M.A. (2021). 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi'. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), pp. 1521–1533. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/601>.

- Sofiyana, dkk. 2022. Metode penelitian Pendidikan. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi
- Suciati, I. & Wahyuni, D.S. (2018). 'Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Operasi Hitung Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn Pengawu'. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2), pp. 129–144. Available at: <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3760>.
- Sulastri A. Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Siswa Sekolah Dasar. *J Pendidik Sekol dasar*. 2016;1(1):156-170.
- Suseno, P.U., Ismail, Y. & Ismail, S. (2020). 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia'. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), pp. 59–74. Available at: <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Tersiana, Andra. 2018. Metode Penelitian. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Thiagarajan, S., & S.Semmel, D. (1974). 'Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children A Sourcebook'. Minnesota: University of Minnesota.
- Utari, D.A. dkk. (2022). 'Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif'. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), pp. 63–69. Available at: <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>.
- Wardani, R.K. & Syofyan, H. (2018). 'Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia'. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), p. 371. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wardani, S. (2008). 'Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan'. Yogyakarta: PPPPTK Matematika