

DAFTAR PUSTAKA

- (AECT), A. o. (n.d.). *Evaluating Media Programs District and School*. Washington, D.C: The Association, 1976.
- Ali Muhidin, S., & Abdurahman, M. (2011). *Analisis Kofelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atlis, L. D., Lubis, N. S., & Sohiron, S. (2024). Urgensi Komunikasi Efektif dalam Media Pembelajaran Pendidikan Secara Daring. *TADIB: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1). doi:<https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i1.13294>
- Bakara, L., Utari, R. S., & Verayanti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 901-912.
- Chasanah, F. M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematiika Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmetika Sosial.
- Dhia, G. (2017). Communication Effectiveness of Online Media Google Classroom In Supporting The Theacing and Learning Process at Civil Engineering University of Riau. 4(1):1-15.
- Ekayani, N. L. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha*.
- Ekayani, N. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104-117.
- Garrison, D., & Kanuka, H. (2004). "Blended Learning: Uncovering its transformative potential in higher education". *Internet and Higher Education*, 7, 95-105.

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hafizh, M., & Fatah, F. (2022). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran dan Teori Behavioristik terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan. *Jurnal UPI*, 19(1), 54-68.
- Handayani, K. I., Damris, M., & Kamid. (2021). Pemahaman Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat dan Fungsi Rasional Berdasarkan Teori APOS ditinjau dari Gaya Kognitif Field Dependence dan Field Independence. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1650-1660.
- Harefa E, Afendi, H., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A., Patalatu, J., . . . Sanulita H. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasibuan, N., Khasanah, U., & Alanur, S. N. (2024). *Transformasi Pendidikan Karakter: Menuju SDM Unggul dan Berkelanjutan*. Tahta Media Group. Retrieved from <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/774/780>
- Hidayati, R., Halawati, F., & Herdawati. (2024). Efektivitas PBL Terintegrasi STEM Ditinjau Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 10(1), 201-212.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- isman. (2016). *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan*. ISBN: 978-602-361-045-7.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No 103 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. *Surat Edaran no 4 Tahun 2020. Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19)*. (n.d.).
- Kurnia, L., Octaria, D., & Nopriyanti, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint pada Materi Relasi dan

- Fungsi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 84-92.
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & Idris. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata Pelajaran IPS.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1). doi: <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).
- Maika, Y., & Tasman, F. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Desmos Pada Materi Fungsi Kuadrat Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, 13(1), 209-213.
- Maryanih, Afrilianto, M., & Rohaeti, E. E. (2018). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Memahami Konsep Kubus Balok. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 751-758. doi:<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p751-758>
- Medina, L. C. (2018). Blended Learning: Deficits and Prospects in Higher Education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 34(1). doi:<https://doi.org/10.14742/ajet.3100>
- Meidawati, & dkk. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Musyawahar, S., Shabir, M., & Usman. (2024). Strategi Pembelajaran Langsung (Konvensional). 1-8.
- Nasution, N. E., & Yahfizham. (2024). Systematic Literatur Review: Pemanfaatan Aplikasi Photomath Pada Pembelajaran Matematika. *Konstanta: Jurnal*

- Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(2), 50-56.
doi:<https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v2i2.3106>
- Numertayasa, I. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMK dengan memanfaatkan Google Classroom.
- Octaviani, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Photomath Sebagai Media Pemecahan Masalah Matematis. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. (2021). Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi pada SMK Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Pradana, D., & Harimurti. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Purba, S. H., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Kuadrat kelas X dengan Metode Drill and Practice. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 131-146.
- Puspita, H., Suyatno, S., & Patimah, L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6348>
- Putra, I. P. (2024). Pengembangan Video Interaktif dengan Budaya Bali Berbasis Live2D Virtual Youtuber 2.5 Dimensi. *Undiksha Repository*.
- Rahim, A., & Ismaya, B. (2024). Pelatihan Proses Pembelajaran Melalui Blended Learning dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *SABAJAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-7. Retrieved from <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpkm>
- Rahmalia, S., & Sabila, N. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(1), 6014-6023.
- Rahmananda, T., Haryadi, R., & Darma, Y. (2024). Kemampuan Pemahaman Matematis Melalui Inovasi Video Pembelajaran Berbasis Model Problem Based Learning. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 90-102. doi:<https://doi.org/10.33365/jm.v6i1.3154>

- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rochaya, S., Asmanah, S., & Suharyat, Y. (2024). Mendeskripsikan Peran Pendidikan Tinggi dalam Menyiapkan Sumber Daya Manusia Menghadapi Era Manajemen 5.0. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 103-113.
- Rofilah, S., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2438-2451.
- Rohaeti, E. E. (2012). Analisis Pembelajaran Konsep Esensial Matematika Sekolah Menengah Melalui Pendekatan Kontekstual Socrates. *Infinity Journal*, 1(2), 186-191. doi:<https://doi.org/10.2460/infinity.vli2.18>
- Rohmah, M., Hilyana, F. S., & Ermawati, D. (2024). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 708-718. doi:10.35931/am.v8i2.3425
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2023). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi. *JISMA (Journal of Information Systems and Management)*, 3(1), 6-9.
- Sadiman, A. S., R. Rardjo, A. Haryono, & Harjito. (2014). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safira, Z. F., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2024). Fenomena Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2).
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran TIK. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 1-11. doi:<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sandri, D., Isnaniah, & Tisnawati, T. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 175-185.

- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2001). *Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Sumanto, W. (2012). *Psikologi Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Sumardiyono. (2004). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Susanto, H., Prawitasari, M., & Fathurrahman. (2024). *Membukukan Artikel Pendidikan Sejarah*. Banjarbaru: EWA Banua Publishing.
- Suyanto, A. H. (2005). *Mengenal E-learning [online]*. Retrieved Oktober 23, 2020, from <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>.
- Tarigan, D., & Siagin, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.).
- Uno, H., & Lamatenggo, N. (2019). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Wicaksono, V. D., & Rachmasyanti, P. (2017). Penerapan Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar.
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID (Journal of Educational Integration and Development)*.

Yuwana, C., Ariyanto, L., & Harun, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.

