

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. 2016. Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, Volume 1, Nomor 1, (hlm. 9–20). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784> (diakses pada tanggal 10 September 2020).
- Agung, A. A. G. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Alicea, A. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Berbantu Prezi dan Geogebra Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di SMP. *Aksioma*, Volume 7, Nomor 2, (hlm. 32–40). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1417> (diakses pada tanggal 20 Agustus 2020).
- Arief, S. Sadiman. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayah, N., Aisyah, & Dewi, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII di SMP Negeri 6 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 2, (hlm. 98–103). Tersedia pada <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.73> (diakses tanggal 20 Agustus 2020).
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Jumadi. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Implementasinya*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khairani, M., & Febrinal, D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, Volume 10, Nomor 2, (hlm. 95–102). Tersedia pada <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422> (diakses pada tanggal 24 Agustus 2020).
- Khasanah. 2020. “Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Sub-tema “Aku dan Cita-Citaku””. Tesis. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institusi Agama Islam Negeri Salatiga.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maryani, Rahayu, T. S., & Wasitohadi. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Group Investigation dengan Media Games Puzzle pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 3, Nomor 1, (hlm. 60–65). Tersedia pada <http://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.74> (diakses pada tanggal 19 Agustus 2020).
- Modul 10. 2020. *Pembuatan Media Video Pembelajaran*. Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Muna, H., Nizaruddin, N., & Murtianto, Y. H. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. *Aksioma*, Volume 8, Nomor 2, (hlm. 9-18). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1686> (diakses pada tanggal 19 Agustus 2020).
- Nunuk, Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursobah, A. 2019. *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1, (hlm. 42–47). Tersedia pada <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194> (diakses pada tanggal 22 Agustus 2020).
- Purwanto, Y., & Rizki, S. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: Journal of Mathematics Education*, Volume 4, Nomor 1, (hlm. 67–77). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95> (diakses pada tanggal 20 Agustus 2020).
- Sanjaya, W. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I. K., & dkk. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiharsono. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Volume 7, Nomor 3, (hlm. 262–271). Tersedia pada <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237> (diakses pada tanggal 16 Oktober 2020).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tias, A. A. W., & Wutsqa, D. U. 2015. Analisis Kesulitan Siswa SMA dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas XII IPA di Kota Yogyakarta. *Jurnal*

- Riset Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 1, (hlm. 28–39). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/7148/6165> (diakses pada 17 Agustus 2020).
- Wardani, F. I. P., Mawardi, & Astuti, S. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, Volume 2, Nomor 1, (hlm. 62–75). Tersedia pada <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.283> (diakses pada tanggal 11 Oktober 2020).
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. 2018. Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 1, (hlm. 94-98). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515> (diakses pada tanggal 15 Agustus 2020).
- Yanirawati, S., Z.A., N., & Mirna. 2012. Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Disertai Tugas Peta Pikiran Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 1, Nomor 1, (hlm. 1–7). Tersedia pada <https://adoc.pub/pembelajaran-dengan-pendekatan-kontekstual-disertai-tugas-pe.html> (diakses pada tanggal 14 September 2020).
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

