

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A., & Novita, D. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA MATERI LARUTAN ASAM BASA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 10–16.
- Akbar, P., Hamid, A., Bernard, M., & Sugandi, A. I. (2017). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN DISPOSISI MATEMATIK SISWA KELAS XI SMA PUTRA JUANG DALAM MATERI PELUANG. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 144–153. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.62>
- Alaloul, W. S., Liew, M. S., Zawawi, N. A. W. A., & Mohammed, B. S. (2018). Industry Revolution IR 4.0: Future Opportunities and Challenges in Construction Industry. *MATEC Web of Conferences*, 203, 02010. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201820302010>
- Andriani, S., & Fuady, A. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS REALSTIK PADA MAERI ARITMATIKA KELAS VII SMP. 14(7), 7.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang. 6.
- Ariffin, S. N. M., & Ismail, M. (2019). Design of the Icon-Based Interactive Video for English Vocabulary Learning. Dalam M. Y. Mohamad Noor, B. E. Ahmad, M. R. Ismail, H. Hashim, & M. A. Abdullah Baharum (Ed.), *Proceedings of the Regional Conference on Science, Technology and Social Sciences (RCSTSS 2016)* (hlm. 203–212). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0203-9_19
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL 4D PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA. 3(1), 12.
- Azizah Lubis, J. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Pada Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2).
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & 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*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>

- Cordeanita, Y. M., & Khafid, M. (2020). Effectiveness of PBL Models Assisted by Interactive Video on Problem-Solving Abilities of Elementary School Students. 9.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. 7.
- Djaali, H., & Muljono, P. (2007). Pengukuran dalam Bidang Pendidikan. Program Pascasarjana.
- Dunwil, E. (2016). 4 changes that will shape the classroom of the future: Making education fully technological. <https://elearningindustry.com/4-changes-will-shape-classroom-of-the-future-making-education-fully-technological>
- Dwi Febriana, N. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK SISWA DI MIN 6 TULUNGAGUNG. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9390/>
- Eka Putra, I. (2013). TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA ANIMASI INTERAKTIF. Jurnal TEKNOIF, 1(2).
- Eka Wulandari, A., Azhar, E., & Jusriha, H. (2018). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA KELAS VII. Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus. Journal Industrial engineering & Management Research (JIEMAR), 1(2).
- Harefa, N. (2018). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA METODE PRAKTIKUM. Jurnal Selaras : Kajian Bimbingan dan Konseling serta Psikologi Pendidikan, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.33541/sel.v1i1.768>
- HJ. Sriyanto. (2007). Cara Mudah & Cepat Belajar Matematika. IndonesiaTera.
- Hung, I.-C., Kinshuk, & Chen, N.-S. (2018). Embodied interactive video lectures for improving learning comprehension and retention. Computers & Education, 117, 116–131. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.005>
- Ilmiyana, M. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMA DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN DIMENSI MYER BRIGGS TYPE INDICATOR (MBTI). Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Iskandar, A., & Rizal, M. (2018). Analisis kualitas soal di perguruan tinggi berbasis aplikasi TAP. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 12–23. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i1.15609>
- 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*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>
- Langbauer, M., & Lehner, F. (2015). An Interactive Video System for Learning and Knowledge Management. 2015 International Conference on Enterprise Systems (ES), 55–65. <https://doi.org/10.1109/ES.2015.13>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Latif, Y., Darmawijoyo, & Indra Putri, R. I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia pada Pokok Bahasan Lingkaran melalui Edmodo untuk siswa MTs. *KREANO*, 4(2).
- Mentari, A. M. (2019). OPTIMASI KEUNTUNGAN MENGGUNAKAN LINEAR PROGRAMMING METODE SIMPLEKS BERBANTUAN SOFTWARE LINDO PADA HOME INDUSTRY BINTANG BAKERY DI SUKARAME BANDAR LAMPUNG. UIN Raden Intan Lampung.
- Mulyani, D. (2014). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Media Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 6 Lhokseumawe. Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/4358/>
- 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*, 8(2), 9. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i2.1686>
- Nadhif, M. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN (تادرفملا) KOSAKATA BAHASA ARAB DI PESMA AL-HIKAM MALANG. 9(1), 20.
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 11.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. VA: NCTM.
- Onita, M., Petan, S., & Vasiu, R. (2016). Review of Interactive Video—Romanian Project Proposal. *International Education Studies*, 9(3), 24–40.

- Palaiageorgiou, G., Papadopoulou, A., & Kazanidis, I. (2019). Interactive Video for Learning: A Review of Interaction Types, Commercial Platforms, and Design Guidelines. Dalam M. Tsitouridou, J. A. Diniz, & T. A. Mikropoulos (Ed.), *Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education* (Vol. 993, hlm. 503–518). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20954-4_38
- Palera, V., Anriani, N., & Fs, C. A. H. (2020). PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14072>
- Pfis, R. H. M., & Rosiana, I. (2020). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi dan Kualitas Belajar Siswa. 6.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. . . *Jurnal Tatsqif*, 13.
- Rahmawati, D., & Dhian Permata, L. (2018). ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PROGRAM LINEAR DENGAN PROSEDUR NEWMAN. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 173–185.
- Rohman, A., & Ningsih, Y. E. (2018). PENDIDIKAN MULTIKULTURAL: PENGUATAN IDENTITAS NASIONAL DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. 7.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Saputro, B. (2017). MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI. Aswaja Pressindo.
- Setyosari, P. (2017). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sumartini, T. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148–158. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>
- Ulfa, K., Buchori, A., & Hery Murtianto, Y. (2017). EFEKTIVITAS MODEL GUIDED DISCOVERY LEARNING UNTUK VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENGETAHUI PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA.

MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 2(2), 267–275.

Ulya, H. (2016). PROFIL KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA BERMOTIVASI BELAJAR TINGGI BERDASARKAN IDEAL PROBLEM SOLVING. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1).

Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Satya Wacana University Press.

Wulandari, A. E. (2018). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA PADA KELAS VII. 01, 9.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. 2(3), 12.

Zakiah, S., Imania, S. H., Rahayu, G., & Hidayat, W. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN PENALARAN MATEMATIK SERTA SELF-EFFICACY SISWA SMA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 647. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i4.p647-656>

Zha, Z.-J., Wang, M., Zheng, Y.-T., Yang, Y., Hong, R., & Chua, T.-S. (2012). Interactive Video Indexing With Statistical Active Learning. *IEEE Transactions on Multimedia*, 14(1), 17–27. <https://doi.org/10.1109/TMM.2011.2174782>

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>