

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., et. al. (2021). Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 3393-3398.
- Ali, K. M. (2020). *Media Pembelajaran*. Palembang: Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang.
- Arifin, M., et. al. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: Umsu Press.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Bungin, B. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryono, et. al. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Fathoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanifah, H. R. F. N., & Nuraeni, R. (2020). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Think Pair Share dan Think Talk Write. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (1), 155-166.
- Hayati, S. I., & Marlina, R. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar di SMP IT Nurul Huda Batujaya. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4 (4), 827-834.
- Herawati, E., & Kadarisma, G. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VII Dalam Menyelesaikan Soal Operasi Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4 (2), 355-364.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Irsyad, Y. M., Sulastri, & Hidayah, I. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII G Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Question Cards di SMPN 22 Semarang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 466-472.
- Isamer, N. P., Yanto, Y., & Refianti, R. (2022). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Menggunakan Konteks Kota Lubuklinggau Materi Barisan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 10 (1), 1-9.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Khamdani, R., Rasiman, & Sulianto, J. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantu Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VI Gugus Ki Hajar Dewantara Kec. Wonotunggal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (1), 580-594.
- Kintoko, & Rifai, B. (2017). Problem-Based Interactive Media on Circle's Tangent by Using Adobe Flash CS6. *Jurnal Daya Matematis*, 5 (3), 399-407.
- Kunsa'aidah. (2021). Desain Video Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi Microsoft Office Powerpoint. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika (JPPI)*, 1 (2), 95-110.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, D. E., & Suryadi, D. (2020). Analisis Kesulitan Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 3 (3), 247-258.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marsela, D., Ramadhona, R., & Tambunan, L. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Segiempat Kelas VII SMP. *Student Online Journal*, 2 (1), 635-642.
- Muda, H. H., Alhaddad, I., & Saidi, S. (2021). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 1 (2), 195-204.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3 (1), 101-109.
- Nalinda, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Nas Media Indonesia.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurdiyanto, T., et. al. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Melatih Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik Keas XI. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 6 (1), 37-54.

- Nurdiyanto, T., Hartono, Y., & Indaryanti. (2020). Pengembangan LKPD Materi Trigonometri Berbasis Generative Learning di Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14 (1), 51-66.
- Nuriyanti, L., et. al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (3b), 1462-1471.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8 (3), 527-540.
- Oktavira, S., & Firmansyah, D. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4 (5), 1307-1318.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Primadewi, N. M., & Agustika, G. N. (2022). Video Animasi Berorientasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10 (1), 167-177.
- Rahmi, Iswantir, & Hariyadi. (2022). *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Raniati, R., Agustiani, R., & Septy, L. (2023). Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika dengan Konteks Nisab Zakat Fitrah pada Materi Perbandingan untuk Meningkatkan Minat Belajar. *JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6 (1), 257-264.
- Rasul, A., Subhanudin, & Sutirta, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Terhadap Keaktifan Belajar Matematika pada Materi Teorema Phytagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Mimika. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1 (1), 1-4.
- Refianti, R., & Adha, I. (2021). Efek Potensial Pengembangan Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (2), 154-159.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9 (2), 106-119.
- Rofilah, S., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (3), 2438-2451.

- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, S. K., Syaiful, Anggereini, E. (2021). Penerapan LKPD Berdasarkan Kerangka Kerja TPACK Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Ditinjau Dari Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (2), 923-934.
- Simarmata, J., et. al. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sintia, M., & Jasmidi. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA pada Materi Termokimia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (3), 202-210.
- Sukartiningsih. (2020). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bentuk Aljabar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share dengan Love Notes Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 10 (2), 170-181.
- Soesana, A., et. al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Tessmer, M. (1993). *Merencanakan dan Melakukan Evaluasi Formatif*. London: Kogan Page.
- Thesalonika, P. (2021). *Studi Literatur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* (Skripsi). Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.
- Tosho, T. G. (2021). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Usman, P. M., Tintis, I., & Nihayah, E. F. K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jurnal Basicedu*, 6 (1), 664-674.

- Utami, R. (2022). *Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika dengan Konteks Zakat Mal pada Materi Bentuk Aljabar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia.
- Wafa, N., & Imami, A. I. (2022). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Aljabar Kelas VII SMPN 1 Juwiring. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (4), 1007-1014.
- Wahab, A., et. al. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyudi, T. (2017). Efek Potensial Soal Penalaran Tipe TIMSS Mnggunakan Konteks Budaya Lampung. *Pakar Pendidikan*, 15 (2), 93-105.
- Widiarti, N. K., Sudarma, K., & Tegeh, M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9 (2), 195-209.
- Widosari, Z. J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Animate Materi Pencerminan untuk Melatih Visual Thinking Siswa SMP* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia.
- Widyasari, I., et.al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMP. *Jurnal Derivat*, 8 (1), 61-71.
- Yuniar, M., & Pertiwi, C. M. (2022). Penerapan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika dan Motivasi Belajar Siswa MTs Pada Materi Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (4), 1149-1160.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3 (1), 49-57.