

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alan, U. F., & Afriansyah, E. A. (2013). *KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION DAN PROBLEM BASED LEARNING*.
- Alifiani, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran NHT-TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA*. 4(1), 11–20.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- BSNP. (2008). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BNSP.
- Damai, A., & Krissandi, S. (2018). *Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar*. 8(1), 68–77. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Diani, R., & Syafitri, S. (2016). *UJI EFFECT SIZE MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DENGAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK KELAS X MAN 1 PESISIR BARAT*. 05(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>
- Dwi, O., & Herawati, P. (2010). *PENGARUH PEMBELAJARAN PROBLEM POSING TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 6 PALEMBANG*. *Pendidikan Matematika*, 4.
- Geoffrey E. Mills, Peter Airasian, L. . G. (2003). *Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry*. *Educational Research*.
- Hamzah, A., & Muhlissarini, M. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Handhika, J. (2012). *Efektivitas Media Pembelajaran IM3 ditinjau dari Motivasi Belajar*. 1(2), 109–114.
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. 22(1), 65–70.
- Idrus, A. (2016). *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan*. *Teknologi Pendidikan*, 18(3), 140–155.
- Imamah, N. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan*. 1(1), 32–36.
- Indrawati, D., & Suardiman, S. P. (2013). *Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. 1*, 135–146.
- Jihad, A., & Haris. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kesumawati, N. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis*

Siswa SMP Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI).

- Kurniawan, A. D. (2013). *Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP*. 2(1), 8–11.
- Lee, A. (2020). Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is challenging ? *Public Health*, 179, A1–A2.
<https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.02.001>
- Maiyena, S., & Haris, V. (2017). *PRAKTIKALITAS VIDEO TUTORIAL PADA MATAKULIAH PRACTICALITY OF VIDEO TUTORIALS IN PHYSICS EXPERIMENTS TO IMPROVE STUDENTS ' SCIENCE PROCESS*. 06(April), 75–83. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.647>
- Marfuatun, Marwati, S., & Budiasih, K. S. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran berbasis program*. 256–266.
- Mulyani, S., & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munir, M. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. b: Alfabeta.
- Nurdin, E., Ma, A., Amir, Z., & Azmi, M. P. (2019). *Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK*. 6(1), 87–98.
- Nurmala, E., Rachman, A., Supriyati, Y., & Nurani, Y. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkasbitung Abstrak*. 4(2), 665–675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.441>
- Pratiwi, D. D. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Geogebra terhadap Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Gaya Kognitif*. 7(2).
- Purnomo, E. (2016). *KEBUTUHAN GURU SEKOLAH DASAR INKLUSI DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI*. 95–109.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan.
- Saeroji, A. (2014). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KEARSIPAN ELECTRONIK ARSIP (E-ARSIP) BERBASIS MICROSOFT OFFICE ACCESS Ahmad Saeroji 1*. IX(2), 177–185.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar*. 14(1), 67–80.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, D. P., Nurochmah, N., Haryadi, H., & Syaiturjim, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis melalui Pendekatan Pembelajaran Student Teams Achivement Division. *Riset Pendidikan Matematika*, 3, 16–22.
- Sarjiman, P. (2006). Peningkatan pemahaman rumus geometri melalui pendekatan realistik di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 73–92.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali.
- Sunariah, N. S., & Kasmadi. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wulandari, T. Y. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika*. 5(2), 195–210.

