

## DAFTAR PUSTAKA

A.Pribadi, B. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Achmadi, Heri, & et.al. (2013). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Anggraini, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Instalasi Jaringan LAN Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMK Budhi Warman I*. Jakarta: Skripsi : Universitas Negeri Jakarta.

Ariani, & Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah : Pedoman Pembelajaran Inspiratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Brame. (2016). *Effective Educational Videos : Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content*. CBE - Life Sciences Education.

Charles, B., Floyd, A., & Lynna, A. (2013). A Proposed Multimedia Cone of Abstraction : Updating a Classic Instructional Design Theory. *Journal of Educational Technology*, 15.

Dwiyogo, W. (2013). *Media Pembelajaran*. Wineka Media.

Fadhilah, R. (2015). Efektifitas Model Pembelajaran ASSURE dengan Pendekatan Scientific dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Pengukuran Kelas 3 Semester Gasal di MI Asas Islam Kalibening Salatiga. *Skripsi S1 PGMI Universitas Negeri Walisongo Semarang*, 11.

Herlina. (2013). *Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung : Pustaka Cendekia Utama.

Hidayati. (2010). Kajian Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Yogyakarta dalam Mempelajari Aljabar. *Universitas Negeri Jakarta*.

Izzah, R. (2023). Modul Ajar Fase F Komposisi Fungsi dan Fungsi Invers. Gresik, Jawa Timur, Indonesia.

Johnson, & Rising. (1972). *Math on Call : A Mathematics Handbook*. Great Source Education Group, Inc.

Jurianto. (2017). *Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (Library Instruction)*. Jakarta: Media Pustakawan.

Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*.

Jakarta: BPSDMPK dan PMP.

Levie, & Lentz. (1982). Effects of text illustrations: a review of research.

*Educational Communication and Technology Journal*, 195.

Muslimah, F. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMKN 1 Sewon* .

Retrieved from  
[https://eprints.uny.ac.id/43510/1/FITRI%20MUSLIMAH\\_12511241011.pdf](https://eprints.uny.ac.id/43510/1/FITRI%20MUSLIMAH_12511241011.pdf)

Nana, S. (2003). *Media Pengajaran*. Bandung : Tarsito.

Nofriyanti, Y. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Means-Ends Analysis terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SIswa Madrasah Tsanawiyah. *UIN SUSKA RIAU*, 15.

Nyamik, R., & R. Dwi, F. (2017). *Assesment Pembelajaran Matematika*. Malang: Yayasan Edelweis.

Prastowo. (2018). *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Rahayu, Suparta, & Parwati, d. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk

Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*.

Ramdani, D. (2016). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil

Rifai, A. S. (2016). Analisis Kebutuhan Siswa Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Komposisi Fungsi dan Invers Fungsi Kelas XI SMA Negeri 8 Bulukumba Kabupaten Bulukumba. *Skripsi Thesis: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Rusman, Riyana, & Kurniawan. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Saputra, R. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Gedung*. Yogyakarta: Skripsi Thesis : Universitas Negeri Yogyakarta.

Setiawan. (2008). *Prinsip - Prinsip Penilaian Pembelajaran Matematika SMA*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.

Susanah. (2014). *Modul 1 : Matematika dan Pendidikan Matematika*. Retrieved from Repository UT: <http://repository.ut.ac.id/4725/2/PEMA4301-M1.pdf>

Susanti, E., Halimah, M., Harta, R., & Karyana, A. (2018). Desain Video Pembelajaran yang Efektif pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Terbuka di Universitas Terbuka. *Media Neliti*, 173.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media.

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Susilawati, W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. CV Insan Mandiri.

Swawikanti, K. (2022, February 18). *Belajar Fungsi Komposisi & Contohnya*. Retrieved from Ruang Guru: [https://www.ruangguru.com/blog/fungsi-komposisi#:~:text=Funsi%20komposisi%20adalah%20fungsi%20yang,%20dan%20g\(x\).](https://www.ruangguru.com/blog/fungsi-komposisi#:~:text=Funsi%20komposisi%20adalah%20fungsi%20yang,%20dan%20g(x).)

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.

Vivianti. (2018). Digital Teaching and Learning Bermuatan Pendidikan Karakter : Strategi Mengajar Untuk Digital Natives. *Seminar Nasional IKA UNY*, (p. 129). Yogyakarta.

Wahono, R. S. (2006, June 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Retrieved from Romi Satria Wahono: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Wedantara, I. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Program Linear Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI. *Repo Undiksha*.

Yusufhadi, M. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.