

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anderson, R. H., & Reynolds, A. (1992). *Selecting and Developing Media for Instruction* (3 ed.). Van Nostrand Reinhold.
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 385–393. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Azmidar, A., Darhim, D., & Dahlan, J. A. (2017). Enhancing Students' Interest through Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012072>
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*.
- Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sistem Operasi Mobile yang Mendukung Pembelajaran Problem-based Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPIT Nurul Fikri Depok*. Universitas Negeri Jakarta.
- Chaeruman, U. A. (2019). *INSTRUMEN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- CoSA. (2014, Juni). *After Effects Codenames & Credits*.
- Dianike, E., & Davis, B. G. (2013). *Tools for teaching: Perangkat Pembelajaran (Teknik Mempersiapkan Dan Melaksanakan Perkuliahan Yang Efektif)* (2 ed.). Rajawali Pers.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). Pearson.

- Dimiyati, Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Doratoon. *WILANGAN: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(3), 193–203. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Fahmi, K. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan PMRI Pada Materi Eksponen dan Logaritma Kelas X SMA Negeri 6 Bekasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Fajri, M. (2017). Kemampuan Berpikir Matematis Dalam Konteks Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Lemma*, 3(2). <https://doi.org/10.22202/jl.2017.v3i1.1884>
- Fyfield, M., Henderson, M., Heinrich, E., & Redmond, P. (2019). Videos in higher education: Making the most of a good thing. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(5).
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models* (4 ed.). ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>
- Hakim, A. R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 196–207.
- Hamimah. (2019). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. <https://www.researchgate.net/publication/333089920>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (2 ed.). Literasi Nusantara.

- Harefa, D., & Tansil Laia, H. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 329–338. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.329-338.2021>
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning). *Logaritma*, 2(1).
- Hodaňová, J., & Nocar, D. (2016). Mathematics Importance In Our Life. *INTED2016 Proceedings*, 1, 3086–3092. <https://doi.org/10.21125/inted.2016.0172>
- Jatmiko, D. D. H., & Hobri. (2021). The development of maritime-based educational games for mathematics learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012033>
- Jayanti, V., Nurohmah, U., Himawati, N., & Maryani, I. (2020). Analisis Self Regulated Learning Di Masa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Sambisari. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3, 210–215. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i3.2899>
- Jubile Enterprise. (2024). *Adobe After Effects Komplet (Update Version)*. PT Elex Media Komputindo.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Kartika, R. N. W., Sampoerna, P. D., & Wiraningsih, E. D. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Matematika pada Bahasan Eksponensial dan Logaritma Menggunakan Pendekatan Saintifik. 3(2), 395–406.

- Khoadah, I. S., Sari, D. E., & Zanthi, L. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Konstektual Di SMP. *Journal On Education*, 1(3), 485–497.
- Krisnayanti, R., & Wiarta, I. W. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika*. 3(3).
- Mashudi, H., & Azzahro, F. (2020). *Contextual Teaching and Learning*. LP3DI Press.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29–35.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3 ed.). Cambridge University Press.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). The Attributes Of Instructional Materials. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 19–30.
- Meiliasari, Wijayanti, D. A., & Noer, D. (2022). Video as learning tools for middle school mathematics: A case of probability using realistic mathematics education. *AIP Conference Proceedings*, 2468. <https://doi.org/10.1063/5.0105119>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yenita D., Y., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (1 ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing Effective Instruction* (8 ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Murtianto, Y. H. (2013). *Pengembangan Kurikulum Berdiferensiasi Mata Pelajaran Matematika SMA Untuk Siswa Cerdas Istimewa Dan Berbakat Istimewa Di Kelas Akselerasi*. 1.

- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran* (A. Daulay, Ed.). Perdana Publishing.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika* (1 ed.). Permata Net. <https://www.researchgate.net/publication/332935226>
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197–203.
- Ofril, A. I., Ofril, M. G. N., & Balo, V. T. M. (2024). Video-Based Teaching and Learning in Mathematics. *International Multidisciplinary Journal of Research for Innovation, Sustainability and Excellence (IMJRISE)*, 1(12), 221–235. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14532992>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (2 ed.). DIVA Press.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Puspitasari, E., Krismanto, W., Tuken, R., & Pasinggi, Y. S. (2024). Using Video Animation In Contextual Teaching And Learning To Enhance Student Engagement In Science Learning. *Universitas Lambung Mangkurat*, 15(1), 13–27.
- Putri, B. A., & Mustaji. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Problem Solving Materi Eksponen dan Logaritma Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Jombang*.

- Rahma, A. F., & Khabibah, S. (2022). Analisis Kesalahan Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Eksponen. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 446–457.
- Ramdhani, S., Suryadi, D., & Prabawanto, S. (2023). Development of Didactic Design for Learning Mathematics in Pesantren: Integration of Mathematics and Fiqh Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 655–666. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i3.2868>
- Rando, A. R. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 1(1), 1–11.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (12 ed.). Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. *P3AI UPI*, 2552–2654.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2 ed.). RajaGrafindo Persada.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika. *Inovasi Pembangunan – Jurnal Kelitbangan*, 10(1), 15–28.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Belajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Sears, S. J. (2003). *Introduction to Contextual Teaching and Learning*. Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Ashari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023).

Media Pembelajaran (1 ed.). CV. Afasa Pustaka.
<https://www.researchgate.net/publication/377116610>

Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor*. 6(2), 1374–1386.

Simangunsong, W. (2023). *PKS MATEMATIKA KELAS X SMA (Fase E) Kurikulum Merdeka*. Gematama.

Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Addie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 2(1), 68–87.
<https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i1.3336>

Skelton, K. (2024). *Corequisite Precalculus*. <https://LibreTexts.org>

Stephan, M. (2020a). Learner-Centered Teaching in Mathematics Education. Dalam S. Lerman (Ed.), *Encyclopedia of Mathematics Education* (2 ed., hlm. 448–454). Springer Nature Switzerland AG.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0>

Stephan, M. (2020b). Teacher-Centered Teaching in Mathematics Education. Dalam S. Lerman (Ed.), *Encyclopedia of Mathematics Education* (2 ed., hlm. 836–840). Springer Nature Switzerland AG.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0>

Sukiman. (2012). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (1 ed.). PEDAGOGIA. www.insanmadani.com

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra Utama.

Susanto, D., Kurniawan, T., Sihombing, S. K., Salim, E., Radjawane, M. M., Salmah, U., & Wardani, A. K. (2021). *Matematika untuk SMA/SMK Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (2 ed.). ANDI.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Utaminingsih, S., Machfud, Santosa, & Kassymova, G. K. (2024). Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 41(2), 31–42. <https://doi.org/10.37934/araset.41.2.3142>
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872.
- Yaumi, M. (2015). *Model Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran: Suatu Pengantar* (Syamhari, Ed.; 1 ed.). Alauddin University Press.