

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amir, M Taufiq. (2016). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta:KENCANA.
- Amka. (2020). *Efektifitas Sekolah Inklusif*. Palembang: CV. Anugrah Jaya
- Arifin, J. (2017). *SPSS24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Asri, A. R. (2017). *Buku Matematika Kelas VIII*. Kemendikbud.
- Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020). *Pengaruh penggunaan media audio fisual youtube materi phythagoras terhadap keaktifan belajar matematika siswa*. Fibonacci.6(1), 87–90.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Caesariani A, N. (2015). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VIII*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan. 4(11), 832–840.
- Darmayanti, nI wAAYAN. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Nilaxakra.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Altermatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Gusmania, Y., & Dari, T. W. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 7(1), 61–67.
- Himmah, Nidaul. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran dengan Adobe Premiere Pro yang Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelask VII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel*. FKIP: UNJA
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research &Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kulitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan*

Kuantitatif. Literasi Nusantara.

Hanief, Y. N. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.

Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia.

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Kelana, Bayu Jajang., dan F. P. (2019). *Bahan Ajar Ipa Berbasis Literasi Sains*. Bandung: Lekkass.

Krisna, F. (2018). *Pemanfaatan Video Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual Pada Topik Ajaran*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia. ISBN: 978-, 400–405.

Muliawanti, S.; Kusuma B. A. (2019). *Literasi Digital Matematika di Era Revolusi Industri 4.0*. 5(1), 317–324.

Ngalimun, Muhammad Fauzani, dan Ahmad Salabi. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: Scripta Cendekia.

Niswah, A. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas Viid Smp Negeri 1 kedamen* . Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia. 1(1)

Nugraha, A dan Nestiyarum, Y. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Rumah Belajar.

Octavia A, Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Perdana, R. et.al (2019). *Assessing Students' Digital Literacy Skill in Senior High School Yogyakarta*. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 8(2), 169.

Purwanti, B. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan modelAssureI*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. 3(1): 42-47

Rahmadani, H. (2020). *Profil Keterampilan Literasi Digital : Penelitian Survey di SMA IT AL Bayyinah Pekanbaru*. Instructional Depelopment Journal (IDJ).

Raihanah, A., Putri, O. R. U., & Effendi, M. M. (2020). *Literasi Digital dan Pemahaman Konsep Himpunan Siswa SMP Menggunakan Media Pembelajaran GUI Matlab*. Jurnal Elemen. 6(1), 13–24.

- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 9 No. 1
- Saman, Ma'rufi, & Tiro, A. (2013). *Pengembangan video pembelajaran matematika dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada materi persamaan linier dua variabel*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4, 1–5.
- Santoso, Agus. (2015). *Media Literacy Siswa Muslim Surabaya Dalam Penggunaan Internet*. Jurnal Komunikasi Islam. Vol. 5 No. 1.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simarmata, J. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.
- Simarmata, J. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia*. Yayasan Kita Bisa.
- Siregar, S. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. In 1. Kencana.
- Siregar, S. (2013b). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. In 2. Kencana.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Tim GLN Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 43.
- Vebrianto, Rian, dan Rani Susanti. (2021). *Problem Based Learning*. Bengkalis-Riau: DTPLUS Publisher.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. In 1. Kencana.

