

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Agus Purnomo, D. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *PILAR*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Andriana, Ria, Muliana, Y. L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 2 Dewantara. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 1, 29–35.
- Anggraeni, R. (2018). KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIK SISWA SMP PADA MATERI LINGKARAN BERBENTUK SOAL KONTEKSTUAL DITINJAU DARI GENDER. *Jurnal Numeracy*, 5(April), 19–28.
- Apriansyah, M. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V Sd. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1), 91–102. <https://doi.org/10.62870/jtppm.v10i1.21408>
- Astiti, J., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas III SDN Karangreja 01 Kabupaten Brebes. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 357. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3901>

- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1, 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>
- Azhar, A. (2016). Media Pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Batubara, H. H. (2022). Media Pembelajaran Digital Teknologi. In *PT REMAJA ROSDAKARYA* (Vol. 8, Issue 1).
- Erzed. (2019). *UJI KESAMAAN BEBERAPA RATA-RATA, DAN ANALISIS VARIANS*. 1–8.
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (2015). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>
- Fitria, N. F. N., Hidayani, N., Hendriana, H., & Amelia, R. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Materi Segitiga dan Segiempat. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 08(01), 49–57.
- Fitriyah, S. L., & Haerudin, H. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 147–162. <https://doi.org/10.30738/union.v9i2.9524>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kemendikbud. (2022). *Matematika Matematika SMP/MTs Kelas IX*. <https://buku.kemdikbud.go.id>

- Mahardhikawati, E. et al. (2017). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERDASARKAN LANGKAH-LANGKAH POLYA PADA MATERI TURUNAN FUNGSI DITINJAU DARI KECERDASAN LOGIS-MATEMATIS SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 7 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014. *The SAGE Encyclopedia of Abnormal and Clinical Psychology*, 4, 119–128. <https://doi.org/10.4135/9781483365817.n1278>
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Mashuri, D. K., B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mujahidawati, Novferma, Syaiful, Simatupang, G. M., Iriani, D., & Indri, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Mind Mapping Menarik dengan Aplikasi Prezi untuk Meningkatkan Self-Efficacy pada Guru-Guru MGMP Matematika SMP Negeri Muaro Jambi. *Jurnal Pengabdian Sains Dan Humaniora*, 1(2), 78–88.
- Nuryadi, Dewi Astuti, T., & Sri Utami, E. (2016). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Permendikbud, 2016 NOMOR 22 TAHUN. (2016). *Permendikbud NOMOR 22 TAHUN 2016.pdf* (Issue August, pp. 1–15).
- Priambodo, I. O., Fita, M., Untari, A., & Subekti, E. E. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Video Kartun Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas Ii Sdn Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 66–78.

<https://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd/article/view/18359/pdf>

Shoffa, S. (2024). *Buku Media Pembelajaran* (Issue January).

Simatupang, R. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self-Efficacy Siswa Pada Pembelajaran Problem Based Learning. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 29–39. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22944>

Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77–89. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1888>

Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wahyu Ristanty, D., & Widya Pratama, F. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Segiempat Berdasarkan Teori Van Hiele. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1648–1658.

Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*.

Yenzi, I. P. (2024). *PENGEMBANGAN BUKU KOMIK MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA JAMBI MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS SISWA SMP*.

Universitas Jambi.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234–237.

Zakiyah, M., & Noor, L. (2022). Kemampuan Awal dan Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science*, 2(1)(214–225), 54–65. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/article/view/336/148>