

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>
- Aripin. (2009). *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. OaseMedia.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *JURNAL AGASTYA*, 188-198.
- Awaliyah, S. E. R., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Camtasia* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 272–290.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Chandasiri, O. (2020). The COVID-19: impact on education. *Journal of Asian and African Social Science and Humanities*, 6(2), 38–42.
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software “ *Camtasia Studio* ” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. *Konasbara (Konferensi Bahasa Arab)*, 2(2), 207–219.
- Derderian-Aghajanian, A. (2010). Multicultural Education. *International Education Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.5539/ies.v3n1p154>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2014). *The systematic design of instruction (8th ed.)*. Pearson Education.
- Enterprise, J. (2015). *Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia*. Elex Media Komputindo.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu *Camtasia Studio* Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141–154.

- Harefa, D., Telaumbanua, T. (2020). Belajar Berpikir dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan Kajian untuk Akademis. Mataram: CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi *Camtasia* Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. National Academy Press.
- Latif, Y., Darmawijoyo, & Putri, R. I. I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *Camtasia* pada Pokok Bahasan Lingkaran melalui Edmodo untuk siswa MTs. *JURNAL KREANO*, 4(2), 105–114.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. Ae media grafika.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Alfabeta).
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- NCTM. (2000). *Principal and standards for school mathematics*. NCTM Publications.
- Nugroho, A. A., Dwijayanti, I., & Atmoko, P. Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Penemuan Dan Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Meta Analisis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 147.
- Nurhayati, S. E., Supratman, & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Prasetyawan, A. (2016). Pengembangan cd pembelajaran interaktif dengan menggunakan model problem based learning berbantuan software *camtasia* studio pada materi bilangan bulat. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 26–35.

- Putri, D. K. R., Hariani, L. S., & Walipah, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *camtasia* studio pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 62–70.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rahman, Aditya et al. 2019. “Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development Pada Konsep Ekologi Untuk Siswa Kelas X SMA.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3(1):1. doi: 10.24036/jep/vol3-iss1/273.
- Rohmah, Nafisatura, H., & Yuliati, N. (2017). the Analysis on Students’ Critical Thinking in Solving the Problem on One-Variable Linear Equation Based on Realistic Mathematics Education With Local Wisdom. *International Journal of Advanced Research*, 5(10), 193–199. <https://doi.org/10.21474/ijar01/5522>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Ecoducation, Economic & Education Journal*, 2-No 2, 169–182.
- Saluky, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.685>
- Saputro, A. T. (2011). *Pengembangan perangkat pembelajaran Matematika dengan media Visual Basic. Net 2008 pada materi Lingkaran di Kelas VIIIB MTs. Negeri Krian Sidoarjo*. IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Pd, M., Jumadi, S. P. I., Pd, M., Suradi, A., & Satria, R. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Edu Publisher.
- Senduk, E. P., Sinsuw, A., & Karouw, S. (2016). M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–5. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14929>
- Shofwan, A. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Sinta, N. A. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 dengan Games pada Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suarsana, I. M., Mahayukti, G. A., Sudarma, I. K., & Pujawan, A. A. G. S. (2019). The Effect of Interactive Mathematics Learning Media toward Mathematical Conceptual Understanding on Probability of Hearing-impaired Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 12021. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012021>

- Subekti, A., Sutomo, B., Santoso, B., Salikun, S., Amalia, R., Puspita, R., & Umia, K. (2018). Penerapan Media Software Interaktif Sebagai Media Edukasi Dalam Perubahan Tingkat Pengetahuan Dan Perilaku Kesehatan Gigi Serta Tingkat Kebersihan Gigi. *Link*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.31983/link.v14i1.3279>
- Sudrajat, S. (2022). Pemahaman Relasional dan Instrumental: Bagaimana Pengaruhnya dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Pemecahan Masalah Matematis?. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.47650/elips.v3i1.393>
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Alif*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, R & D*. Alfabeta.
- Sumarno. (2012). *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Elearningunesa.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1976). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Tridiana, R., & Rizal, F. (2020). Keterampilan Guru Abad 21 Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 221–231.
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia® Dan Wondershare Quiz Creator® “Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 766–770.
- Warsita, B. (2003). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Waryanto, N. H. (2020). Project Based Learning Berbasis Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 1–6.
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial Untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(1), 364–370.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wijayanti, D. M., Ahmadi, F., & Sarwi, S. (2019). Keefektifan Mobile Learning Media Bermuatan Ethnoscience terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 129–136.

<https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.463>

York, R. O. (2016). *Statistics for human service evaluation*. Sage Publications.

Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 845–849.