

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. PT Bumi Aksara.
- As'ari, A. R, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. (2017). *Matematika Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Gresik: PT.Temprina Media Grafika.
- Astuti, E. P. (2017). Representasi Matematis Mahasiswa Calon Guru Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Tadris Matematika, 10(1)*.
- Blog.kartunmania.com. 26 Desember 2019. Peringkat SMP – MTS Terbaik 2019 Kota Pontianak. Diakses pada 30 Maret 2022, dari <https://blog.kartunmania.com/2019/12/peringkat-smp-mts-terbaik-2019-kota-pontianak/>
- Damayanti, R, & Afriansyah, E. A. (2018). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Antara Contextual Teaching And Learning Dan Problem Based Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 7(1)*.
- Efendi, Y. A, Eka Pramono Adi, dan Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Animasi Mation Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), 6(2)*.
- Fajriah, N, Citra Utami, dan Mariyam. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Materi Statistika. *Journal Of Educational Review And Research, 3(1)*.
- Fitri, N, Said Munzir, dan M. Duskri. (2017). Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Didaktik matematika, 4(1)*.
- Hafriani. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Siswa Berdasarkan NCTM Melalui Tugas Terstruktur Dengan Menggunakan ICT (Developing The Basic Abilities of Mathematics Students Based on NCTM Through Structured Tasks Using ICT). *Jurnal Ilmiah Didaktika, 22(1)*.

- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hodiyanto, Yudi Darma, dan Syarif R S Putra. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Indrayanti, R.D, & Masriyah. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 5(6).
- Jannah, Z, Rita Desfitri, Edrizon, dan Fazri Zuzano. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Kartun Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel. *Prosiding Seminar Nasional Dan Kongres IndoMS Wilayah Sumatera Bagian Tengah FMIPA Universitas Riau*.
- Kamus. 2022. Pada KBBI Daring. Diambil 3 Maret 2022, dari <https://kbbi.web.id/media.html>
- Kasih, F. R. (2017). Pengembangan Film Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar Di SMA. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1).
- Kusumah, E. C. 2016. "Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Melalui Model Means-Ends Analysis Dalam Pembelajaran Matematika", repository.upi.edu, diakses pada 10 April 2022.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.
- Novira, M. R, Mulyono, dan Isnarto. (2019). Kemampuan Representasi Matematis Dalam Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI). *Prosiding Seminar Nasional Matematika 2*.
- Pangestu, R. A, Syarifuddin Kasim, dan Hasrul Bakri. (2021). Pengembangan Game Pengenalan Algoritma Dengan Visual Block Programming Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMKN 3 Soppeng Menggunakan Unity (Doctoral Dissertation Universitas Negeri Makassar).

- Pradono, A. (2021). *Pengembangan E-modul Berbasis Blended Learning Berbantuan Flipbook Maker Dalam Materi Bilangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngabang*. SKRIPSI IKIP PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2).
- Putri, A. I. V, Dedi Kuswandi, dan Susilaningsih. (2020). Pengembangan Video Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Sekolah Dasar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4).
- Ribkyansyah, F. T, Yenni, dan Dian Nopitasari. (2018). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Pada Pokok Bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA: digilib.uinsby.ac.id
- Setiayani. (2017). Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Kemampuan Representasi Matematis Pada Materi Statistika. *Jurnal Teori dan Riset Matematika (TEOREMA)*, 2(1).
- Silmi, M. Q, & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*, 4(4).
- Silviani, E, Dian Mardiani, dan Deddy Sofian. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3).
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(2).

- Triono, A. (2017). *Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tangerang Selatan*. SKRIPSI Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Yamin, M. R., & Karmila. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cartoon Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Lingkungan Kelas III SD. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 2(2).
- Yudhaskara, H., & Tjahyaningtias, R. R. H. P. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di Smk Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).