

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ardila, A., Marzal, J., Siburian, J., Program, S., Magister, P., Matematika, F., Pascasarjana, U., Jambi, J., Raden, M., No 16-Jambi, K., & Jambi, I. (2022). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa dalam Memahami Materi Trigonometri Kelas X IPS*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika.
- Arifin, M. (2012). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Pusat Statistik (2023). Berapa jumlah sekolah di Indonesia 2023 ?. <https://indonesiabaik.id/infografis/berapa-jumlah-sekolah-di-indonesia-2023>. diakses pada 9 April 2023.
- Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Djamarah, Syaiful B. & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P. &. (2012). *strategi dan model pembelajaran: mengajarkan konten dan keterampilan berpikir edisi keenam terjemahan: Satrio Wahono*. Jakarta: Peramata Putri Media. *Bostom: Pearson Education*.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ferdiansyah, S. (2019). *Pendekatan Pedagogis Membuat Digital Storytelling*. Sidoarjo: Meja Tamu.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2019). *Pemanfaatan Video digital Storytelling dalam Pembelajaran Trigonometri untuk pemerolehan Kecakapan Intelektual Siswa*. Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER).
- Khabibah. 2006. *Pengembangan Model pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Disertasi. Tidak dipublikasikan. Doktoral Universitas Negeri Surabaya.
- Krisnawati, E., & Julianingsih, D. (2019). *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika terbit*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.

Lestari, R. P. & Nirmala, D. (2020) “*Digital Storytelling of English Advertisement in ESP Teaching in Indonesia*,” *EduLite: Journal of English Education*.

Maulidta, Hidayatul, S. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran menulis Teks Eksposisi Siswa kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, A. M. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *AL-MUTHARAHAH: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.

Miar, T., Yenita, R., dan Susda, H., (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*.

Midge, F. (2010). *Digital Storytelling Guide for Educators*. Washington: *International Society for Technology in Education*.

Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. Jan Van den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed), London: Kluwer Academic Publisher.

Nusantari, A. (2012). *Strategi Pengembangan Perpustakaan*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satu Delapan.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.

Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Robin, B. R. (2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. University of Houston: Scientific Research An Academic Publisher.

- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sinaga, B. Sinambela, P. N J. M. Sitanggang, A. K. dkk. (2017) *Matematika*. Jakarta: Kemendikbud
- Sudjana, D. (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 15.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Suniasih, N. W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Neurosains Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Model Inkuiri. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 417. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.22542>
- Susanti, S (2018). Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran. Sidoarjo: eprints.umsida.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Yuliana, I., Jan Wantoro, dan, & Yani Tromol Pos, A. (2017). *BERKREASI DENGAN DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PEMBELAJARAN*. Surakarta: publikasiilmiah.