

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, dkk. (2022). *7757-24249-1-PB (1)*.
- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, N., Hartono, Y., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Renderforest Terhadap Kemampuan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 45–52.
- Aulia, N. R., Hartono, R., & Rozi, F. (2023). The effectiveness of interactive multimedia-based learning using Powtoon and Renderforest in teaching writing to students with different learning styles. *International Journal of Research and Review*, 10(8), 778–793. <https://doi.org/10.52403/ijrr.202308102>
- Darodjat, Z. (2008). *Metodik khusus pengajaran agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firda Haryanti, C. (n.d.). *Pengembangan media video animasi stopmotion dalam mata pelajaran matematika SMP materi kekongruenan*.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing realistic mathematics education*. Utrecht: CD-β Press.
- Hani, A., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Kontekstual Teaching and Learning (CTL) berbantuan video animasi terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7823>
- Hasan, M., Milawati, M. P., Darodjat, M. P., & Harahap, T. K. (n.d.). *Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran: Media pembelajaran*.
- Mahfudhah, A., Hamidah, D., & Wulan, E. R. (2022). E-Modul Interaktif Lectora Inspire dengan Pendekatan Realistik untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 10(1), 35-60.
- Marliya, E. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sifat koligatif*.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (n.d.). *Pengembangan bahan ajar bangun ruang sisi datar dengan model ADDIE (Sekolah Dasar)*.
- Nurfaidah, A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi: Jenis dan karakteristiknya*. Bandung: Media Edukasi Nusantara.
- Purcell, E. J. (2007). *Kalkulus* (L. Simarmata, Ed.; 9th ed., Vol. 1).
- Rahmawati, A. (2017). Analisis kesalahan mahasiswa pendidikan matematika dalam menyelesaikan soal pertidaksamaan pada mata kuliah Kalkulus I. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Ramadhani, R., & Fitriyani, A. (2020). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Video untuk Pembelajaran Kalkulus Diferensial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 120–129. <https://doi.org/10.31941/jpm.v9i2.1264>

- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., & Wati, K. (2024). Pembelajaran bangun ruang menggunakan media video animasi. *Jurnal Didactical Mathematics*, 6(2). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Sembiring, R. K., Hadi, S., & Dolk, M. (2008). Reforming mathematics learning in Indonesian classrooms through RME. *ZDM Mathematics Education*, 40(6), 927–939.
- Shodikin, A. (2017). *Pengembangan bahan ajar kalkulus integral berbasis animasi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Treffers, A. (1987). *Three dimensions: A model of goal and theory description in mathematics instruction - The Wiskobas Project*. Dordrecht: Reidel Publishing Company.
- Utami, Y. P., & Ulfa, M. (n.d.). Pemahaman mahasiswa pendidikan matematika pada perkuliahan daring filsafat dan sejarah matematika. *Mathema Journal*, 3(2).
- Wahyudi. (n.d.). *Pengembangan model Realistic Mathematics Education (RME) dalam peningkatan pembelajaran matematika bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar*.
- Yuliana, R., & Mahardika, T. (n.d.). *Pengenalan dan perkembangan animasi 2D di Indonesia*.
- Ummysalam. (2016). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pendidikan Alternatif, & Pendidikan Matematika. (n.d.). *Pendidikan Matematika Realistik*.
- Yuliana, R., & Mahardika, T. (2021). *Pengenalan dan perkembangan animasi 2D di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Digital Kreatif.
- Zulkardi. (2002). *Developing a learning environment on realistic mathematics education for Indonesian students*. Doctoral Dissertation. University of Twente.