

DAFTAR PUSTAKA

- Achadiat Ryan, “Cara Membuat Link WA Aktif di Instagram: Pakai desty. Page!”, <https://academy.desty.app/cara-membuat-link-wa-instagram/> dalam google.com. 2020.
- Ahmadi, Rulam. *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Basuni Yusuf, Bistari. 2018. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*. 1 (2).
- Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014.
- Dwi Kristanto, Yosep, *Mengupayakan diskursus dan Penalaran Matematis dengan Desmos*, Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma, 2018.
- Fahmi Ahmad Burhan, “Startup social commerce yang menysasar influencer, Desty meraih pendanaan pra seri A Rp 46 miliar” <https://www.google.com/amp/s/katadata.co.id/amp/desysetyowati/digital/60f92f3f5beb4/sasar-influencer-startup-ri-desty-disuntik-investor-xiaomi-rp-46-m> dalam google.com. 2021.
- Fathurrohman, Pupuh & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2010.
- Gazali, Rahmita Yuliana.2016. Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *Jurnal Math Didactic*. 2 (3).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Husna, Umul, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Classflow Berbantu Web Desmos pada Materi Penerapan Integral Tentu. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*. 4 (1): 37-52.
- Kusumaningtyas, Nastiti, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif online Berbantu Desmos pada Kelas Kita Materi Program Linier Kelas XI SMA. *Jurnal Kadikma*. 9 (3) : 118-128.
- Manurung, Julidar, “Pengembangan Bahan Ajar Information Communcation and Technology Menggunakan Linktr.ee Pada Materi Statistik Siswa Kelas X”, Skripsi; FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan, 2020.

- Mulyana, Rohmate, *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*, Bandung: Alfabeta, 2004.
- Murtikusuma, R. P., Fatahillah, A., Oktavianingtyas, E., Hussen, S., & Lailiya, N, . 2019. The development of interactive mathematics learning media based on schoology and visual basic through industrial revolution 4.0. IOP Confernce Series. *Jurnal Earth and Environmental Science*. 243 (1) : p.012137.
- Netriawati, & Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, Lampung : Permata Net, 2017.
- Nur Sa'adah Risa, & Wahyu, *METODE PENELITIAN R&D (Reasearch and Development)*, Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Ozdamli, Fezile. 2012. Pedagogical framework of m-learning. *Jurnal Procedia social and behaviorisme Scienses*. 31 : 927-931.
- Prabowo, Anggat. Rosehan Puput Nggoro, dan Uki Rahmawati. 2018. Propil Hasil Ujian Nasional Matematika SMP/MTs. *Jurnal EduMa*. 7 (2) : 31-40.
- Ramli Muhammad, *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, Banjarmasin : IAIN Antasari Press, 2012.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Supriyono, dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Student fasilitator and explaining setting contextual teaching and learning (CTL) Pada Sub Pokok Bahasan Prisma dan Limas Kelas VIII Semester Genap. *Jurnal pancaran*. 3(2): 53-62.
- Wikipedia, "Desmos Grafing" [https://en.wikipedia.org/wiki/Desmos_\(graphing\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Desmos_(graphing)) dalam google. 2021.
- Yamasari, Yuni. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Seminar Nasional Pascasarjana*. ISBN No. 979-545-0270-1.
- Zubaidah, Amir, *Pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Awa Pressindo, 2006.