

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.)). CV. Syakir Media Press.
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 214. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Busran, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan(Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan). *TEKNOIF*.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(11), 832–840. <https://www.neliti.com/id/publications/216359/pemanfaatan-multimedia-interaktif-pada-model-problem-based-learning-dalam-pembel>
- Cahyanti, A. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Delviandra. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Di Kelas VII SMP Pab 02 Helvetia T.A. 2021/2022* (Issue 8.5.2017). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Dwiranata, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Eka, I., Sari, Y., & Musdi, E. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Scientific Approach Menggunakan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. 6(2),

386–393.

- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fauza, A., Napitupulu, E. E., & Khairani, N. (2020). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Penemuan Terbimbing Dan Pembelajaran Ekspositori. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 61–67.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological Testing: History, Principles, and Application*. Allyn & Bacon.
- Handayani, D. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas VII MTs. S Al-Washliyah Tahun Ajaran 2016/2017. In *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang* (Issue 1). <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>
- Husein, H. B. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Madrasah Ibtidatiah*, 1(1), 1–12.
- Irfani, D., Hapsari, S., Fahmi, S., & Selatan, J. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks 1,2). 9–10.
- Irmawati, D. A., & Sholihah, U. (2021). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Siswa SMK. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(7), 960–969. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.184>
- Isnaini, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2017/2018 (Vol. 0, Issue 0).
- Isnany, F. Y. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi. *Skripsi*, 7(1).

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/56808/Pengembangan-Multimedia-Interaktif-Berbasis-Problem-Based-Learning-PBL-untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Berpikir-Kritis-Mahasiswa-Program-Studi-Pendidikan-Biologi-UMS-pada-Materi-Sistem-Gerak-Manusia>

- Komalasari, L. I. (2020). Analisis Tingkat Kesulitan Siswa Dalam Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematika Materi Persamaan Kuadrat. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 139. <https://doi.org/10.31100/histogram.v4i1.566>
- Kurnia, A. (2019). Pembelajaran Pemecahan Masalah dengan Media Interaktif Model Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Multimedia 3 SMKN 2 Garut Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Petik*, 5(2), 62–68. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i2.596>
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan MATEMATIKA*, 10(3), 1–23.
- Muliyati, D., Bakri, F., & Ambarwulan, D. (2018). Aplikasi Android Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10944>
- Munir. (2015). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Alfabeta.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1).
- Ningsih, W. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Bentuk Molekul di SMA*. Universitas Jambi.
- Novi Andria Caesariani. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(11), 832–840. <https://www.neliti.com/id/publications/216359/pemanfaatan-multimedia-interaktif-pada-model-problem-based-learning-dalam-pembel>
- Nuha, M. A. (2016). Integrasi Teknologi Dalam Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 146–150.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia

- Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Puji Lestari, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Materi Himpunan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)* (Vol. 21, Issue 1). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Pujiadi, M. A. dan. (2008). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Creative Problem Solving (Cps) Berbantuan Cd Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Sma Kelas X. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 37(1), 37–45.
- Rahmawati, P., & Apsari, N. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar Daerah Perbatasan Entikong (Indonesia-Malaysia). *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 49–56. <https://doi.org/10.30738/union.v7i1.3135>
- Sintawati, Mukti, & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Ahmad Dahlan*.
- Sri Utami. (2017). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom tipe peer instruction flipped terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/34720>
- Suharta, I. G. P. (2022). *Penelitian Desain*. August, 18–25.
- Susiliana, R., & Riana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Suyitno, A. (2004). *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. FMIPA UNNES.
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android 3D Kelas Xi Di Smkn 1 Driyorejo Gresik. *Universitas Negeri Surabaya*, 5(2), 763–768.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wibowo, T. (2019). Pembelajaran Matematika Dan Risetnya Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto. (2019). Media Pembelajaran

Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa.
Semnasfip, 201–206.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>

Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95.

