

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. N. M., Karim, H., & Azis, A. A. (2023). Uji Kepraktisan Media Pembelajaran E-Atlas Preparat Fotografi Anatomi Tumbuhan Monokotil Familia Poaceae. *Jurnal Biogenerasi*, 8(2), 510-515.
- Anggini, P. D., Ruswana, A. M., & Solihah, S. (2023, December). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif. In *PROSIDING GALUH MATHEMATICS NATIONAL CONFERENCE* (Vol. 3, No. 1, pp. 104-110).
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-10.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 69-77.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59-73.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bransford, J. D., & Stein, B. S. (1993). *The IDEAL problem solver: A guide for improving thinking, learning, and creativity* (2nd ed.). W. H. Freeman.
- Brezavšček, A., Jerebic, J., Rus, G., & Žnidaršič, A. (2020). Factors influencing mathematics achievement of university students of social sciences. *Mathematics*, 8(12), 2134.
- BSKAP, K. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F*.  
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/10.%20CP%20Matematika.pdf>
- Cahyadi, M. R., Darmayanti, R., Muhammad, I., & Sugianto, R. (2023). Rubrik Penilaian Tes Esai dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Sains Dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 37-43.

- Dahar, R. W. (1989). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Del Río, L. S., Sanz, C. V., & Búcarí, N. D. (2019). Incidence of a hypermedia educational material on the Teaching and Learning of Mathematics. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 50-57.
- Destiara, M. (2020). The Practicality of Teaching Material Biology of Islamic-Science based on Augmented Reality. *Bio-Inoved: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 117-122.
- Dwianjani, N. K. V., Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Brsd Berorientasi Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 69-80.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman gen z terhadap sejarah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116-126.
- Ernawati, E., & Hakke, M. (2024). Desain Media Pembelajaran Matematika Berbasis Hypermedia. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2024, LP2M-Universitas Negeri Makassar*, 1-10.
- Fermanto, K. F., Sukmawati, R. A., & Wiranda, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hypermedia Dalam Pembelajaran Peluang Dengan Metode Simulasi. *Computer Science and Education Journal*, 2(1).
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications (7<sup>th</sup> ed)*. Pearson Education.
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1-3.
- Hanifah, H., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh model pembelajaran e-learning berbantuan media pembelajaran edmodo terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 31-42.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327-338.

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hernawan, D. I., & Setiawan, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran MEHASAN Untuk Meningkatkan Kemampuan pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 291-299.
- Hidayat, R., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2022). Analisis Faktor-Faktor Rendahnya Kemampuan pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMK Swasta Teruna Padangsidempuan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 114-120.
- Hidayatullah, S., Fajriah, N., & Adini, M. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS HYPERMEDIA PADA MATERI GARIS DAN SUDUT MENGGUNAKAN METODE PROBLEM SOLVING. *Computer Science and Education Journal*, 1(2).
- Hignasari, L. V., & Supriadi, M. (2020). Pengembangan e-learning dengan metode *selfassessment* untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 206-219.
- Husniyah, I. F. (2023). *Pengembangan Hypermedia Berbasis Website Dengan Menerapkan Nuansa Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 2 Tarik* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Hu, L., Chen, G., Li, P., & Huang, J. (2021). Multimedia effect in problem solving: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 1-31.
- Juardi, I. F., Ainun, S. I., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model Pembelajaran Menggunakan Hypertext dan Hypermedia Pembelajaran Blended Learning pada Hasil Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9775-9783.
- Khomariyah, K. N., & Afia, U. N. (2020). Digitalisasi Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Dampak Era Keberlimpahan. *ISoLEC Proceedings*, 4(1), 72-76.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1995). *The new sourcebook for teaching reasoning and problem solving in junior and senior high school*. Allyn & Bacon.
- Lestari, D., & Kusno, K. (2023). Studi Literatur: Keterampilan Komunikasi Matematis Siswa dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 161-166.

- Lestari, S. P., Nufus, H., & Muhandaz, R. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis masalah kontekstual pada materi himpunan untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah menengah pertama*. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 55-70.
- Lozada, N., Arias-Pérez, J., & Perdomo-Charry, G. (2019). Big data analytics capability and co-innovation: An empirical study. *Heliyon*, *5*(10).
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *3*(2), 194.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Murti, S., & Muhtadin. (2019). Pengembangan LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kecamatan Tugumulyo. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, (pp. 256-264).
- Nesbit, J. C., Belfer, K., & Leacock, T. (2003). Learning object review instrument (LORI). *E-learning research and assessment network*, 33-68.
- OECD (2023), Hasil PISA 2022 (Volume I): Keadaan Pembelajaran dan Kesetaraan dalam Pendidikan, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- OECD (2023), Hasil PISA 2022 (Volume II): Pembelajaran Selama – dan Dari – Disrupsi, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>
- Orton, A. (2006). *Learning mathematics issues, theory and classroom practice (3rd ed.)*. London: Cassell.
- Pardimin, Rochmiyati, S., & Wijayanto, Z. (2020). MATHEMATICS LEARNING PROFILE OF JUNIOR HIGH SCHOOL. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, *6*, 411-421. <https://doi.org/10.20319/pijss.2020.61.411421>
- Polya, G. (1981). *Mathematical discovery on understanding, learning, and teaching problem solving*. Canada: John & Sons.
- Polya, G. (1985). *How to solve it. A new aspect of mathematical method (2<sup>nd</sup> ed.)*. Princeton: Princeton University Press.
- Pratama, I. G. N. J. A., Sudiarta, I. G. P., & Sukajaya, I. N. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE DENGAN BANTUAN

GEOGEBRA PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 22-33.

- Pratiwi, R., & Anita, I. W. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal bangun ruang sisi datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(6), 1637-1646.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88-93.
- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Sari, R. U. P. K., & Setiawan, R. (2023, August). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL & MEDIA KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA ISLAM AL-AZHAR 7 SOLO BARU. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1).
- Rahmah, A. T., Aniswita, A., & Fitri, H. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas VIII MTSN 3 Agam tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasaki*, 4(1), 56-62.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(111-123).
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114.
- Rini, N., Andri, M., & Parida, L. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 295-306.
- Rismen, S., Juwita, R., & Devinda, U. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari gaya kognitif impulsif. *Jurnal Gantang*, 5(1), 61-68.
- Rismen, S., Juwita, R., & Devinda, U. (2020). Profil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari gaya kognitif reflektif. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 163-171.
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saefudin, A., Wijaya, A., Dwiningrum, S., & Yoga, D. (2023). The characteristics of the mathematical mindset of junior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. <https://doi.org/10.29333/ejmste/12770>.

- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Santos-Trigo, M. (2019). Mathematical Problem Solving and the Use of Digital Technologies. *Mathematical Problem Solving*.
- Schoenfeld, A. H. (2013). Mathematical problem solving. *Educational Psychologist*, 48(1), 87-98.
- Schroeder, T. L., & Lester, F. K. (1989). Developing understanding in mathematics problem solving. *Journal for Research in Mathematics Education*, 20(4), 431-441.
- Setiawan, H., Handican, R., & Rurisman, R. (2023). Revolutionizing Math Education: Unleashing the Potential of Web-based Learning Media for Enhanced Mathematical Problem Solving Skills. *JDIME: Journal of Development and Innovation in Mathematics Education*, 1(2), 01-11.
- Silver, E. A. (1994). On mathematical problem posing. *For the Learning of Mathematics*, 14(1), 19-28.
- Sinaga, W., Parhusip, H., Tarigan, R. & Sitepu, S. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Journal Of Mathematics Education and Applied*.2(2), E-Issn2686 4452.
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran display board berbasis discovery learning pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe TA 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 3512-3522.
- Solihah, I. (2023). Media DEKA (Digital Eksplorasi Karir) Berbasis Hypermedia Sebagai Tren Karir Era 5.0. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, No. 1).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 886-894.
- Taher, L. W., Arwildayanto, A., & Sulkifly, S. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Hypermedia. *Student Journal of Educational Management*, 164-179.

- Tampubolon, R., & Manurung, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 11(2), 75-88.
- Tasya, S. N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Pinterest dalam Pembuatan Media Pembelajaran* (Bachelor's thesis).
- Thiagarajan, S., Dorothy S. Semmel, & Melvyn I. Semmel. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Ulya, H., Sugiman, S., Rosnawati, R., & Retnawati, H. (2024). Technology-based learning interventions on mathematical problem-solving: a meta-analysis of research in Indonesia. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(1), 292.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95.
- Zhu, Y., Liu, X., Xiao, Y., & Sindakis, S. (2024). Mathematics Anxiety and Problem-Solving Proficiency Among High School Students: Unraveling the Complex Interplay in the Knowledge Economy. *Journal of the Knowledge Economy*, 1-31.

