

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, H., Zulirfan, & Sudrajad, H. (2016). “Praktikalitas Perangkat Eksperimen Induksi Elektromagnetik Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA”. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.1-13).
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/9065/8731>
- Anggraini, Y. P., dan Kartini, K. (2020). “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas IX SMPN 2 Bangkinang Kota”. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Volume 9, Nomor 11(hlm. 210- 223). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.503>
- Asmara, A. S. (2016). “Peningkatan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa SMK Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interactive”. *Pasundan Journal of Mathematics Education*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.12–22). <https://doi.org/10.23969/pjme.v6i2.2649>
- Amarulloh, R. R. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dasar Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan Google Sites”. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, Volume 9. Nomor 2 (hlm.154–164).
<http://dx.doi.org/10.36706/jipf.v9i2.19039>
- Arifin, A. M., dkk. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa”. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm.59–73). <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Bito, N., dan Masaong, Abd. K. (2023). “Peran Media Pembelajaran Matematika sebagai Teknologi dan Solusi dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi dan Disruption”. *Jambura Journal of Mathematics Education*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.88–97). <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v4i1.17376>
- Budiman, H. (2017). “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, Nomor 1 (hlm.31–43).
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Chusni, M. M., dkk. (2022). “Enhancing Critical Thinking Skills of Junior High School Students through Discovery-Based Multiple Representations Learning

- Model”. *International Journal of Instruction*, Volume 15, Nomor 1 (hlm.927–944). <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15153a>
- Darma, D., dkk. (2021). “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smp Datok Sulaiman Palopo”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6. Nomor 2 (hlm.163-175). https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=4Ei0fswAAAAJ&citation_for_view=4Ei0fswAAAAJ:aqlVkm33-oC
- Devi, M., A., G., dan Wiarta, W. (2021) “Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”. *Indonesian Journal Of Instruction*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.14-24). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>
- Dolo, F., X., dkk. (2022) “Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Multimedia Interaktif pada Materi Pemantulan Cahaya”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 6, Nomor 1(hlm.484-489). <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2935>
- Elwi, L. C., dkk. (2017). “Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Multimedia Interaktif Menggunakan Course Lab Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA/MA”. *Pillar of Physics Education*, 9 (hlm.97–104). <https://doi.org/10.24036/2521171074>
- Farman, F., dan Chairuddin, C. (2020). “Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Edmodo untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pythagoras”. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor 2 (hlm.92). <http://dx.doi.org/10.26714/jkpm.7.2.2020.92-100>
- Hartanto, A. (2013). *Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen*. Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer, Volume 2, Nomor 1. <https://doi.org/10.0809/SERUNI.V2I1.626>
- Hohenwarter, M. dan Fuchs, K. (2004). *Combination of Dynamic Geometry, Algebra, and Calculus in the Software System Geogebra*.
- Isman, M. N., (2016), “Pemanfaatan Program Geogebra dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 5,

- Nomor 1 (hlm.10–19).
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/18492/5953>
- Jannah, A. I., dan Listyani, E., (2017). “Pengembangan Bahan Ajar pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Siswa SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 3 (hlm.55–65).
<https://doi.org/10.21831/jpm.v6i3.6667>
- Lamusu, Z., dan Syarifudin, S. (2020). “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bola Basket”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.129–138).
<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.2.129-138.2019>
- Leacock, T. L., dan Nesbit, J. C. (2007). “A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources”, *Educational Technology & Society*, Volume 10, Nomor 2 (hlm.44–59).
- Mahmudi, A. (2010). “Pemanfaatan GeoGebra dalam Pembelajaran Matematika”. Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Manurung, D., dkk. (2018). “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Siswa Smp Negeri 1 Lubuk Pakam”. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 11, Nomor 1 (hlm.1–9). <https://doi.org/10.24114/paradikma.v11i1.22880>
- Masnia, F., dan Amir, Z. (2019). “Pengaruh Penerapan Model Scaffolding terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa SMP”. *Journal for Research in Mathematics Learning*, Volume 2, Nomor 3 (hlm.249). <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v2i3.7675>
- Maulida, F. O., dkk. (2017). “Analisis Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Persamaan Lingkaran Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, Volume 1, Nomor 4 (hlm.26–45).
- Miftah, M. (2018). “Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif”. *Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan*

- IPTEK*, Volume 14, Nomor 2 (hlm.147–156).
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/24922/16964/42286>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar* (L. I. Darojah, Ed.). Jakarta Timur : Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP press group.
- Munir, (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- NCTM. (2000). *Principle and Standards for School Mathematics*. USA: NCTM, Inc.
- Nur, I. M. (2016). “Pemanfaatan Program Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika”. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
<https://doi.org/10.33387/dpi.v5i1.236>
- Nursyamsiah, G., dkk. (2020). “Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm.102).
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/436>
- Pradana, B., I., dkk. (2020). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, Volume 7, Nomor 1 (hlm.26-32). <http://dx.doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>
- Prastyani, N., dkk. (2019). “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X Mipa 2 SMA Negeri 1 Kediri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Realistik Dengan Setting Kooperatif Berbantuan LKS Terstruktur”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.111-121). <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2849>
- Pratiwi, N. P. K. A., dkk. (2019). “Missouri Mathematics Project (MMP), Pemahaman Konsep Matematika, dan Kepercayaan Diri Siswa”. *Jurnal*

- Elemen*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.178-189).
<https://doi.org/10.29408/jel.v5i2.1317>
- Priatna, N. dan Arsani, M. (2019). *Media Pembelajaran Matematika dengan GeoGebra*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, D. P. (2021). “Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan kartun 3D”. *Jurnal Literasi Digital*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.88-93).
<http://dx.doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>
- Putrawangsa, S., dan Hasanah, U. (2018). “Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, Volume 16, Nomor 1 (hlm.42–54). <https://doi.org/10.26877/JIPMAT.V7I2.12611>
- Qadry, K. I., dkk. (2022). “Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Konten Space And Shape pada Kelas IX SMP Negeri 13 Makassar”. *Infinity: Jurnal Matematika dan Aplikasinya (IJMA)*, Volume 2, Nomor 2 (hlm.78). <https://doi.org/10.30605/27458326-99>
- Rochim, A., dkk (2021). “Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Geogebra dan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat”, Volume 10, Nomor 2 (hlm.269–280). <http://dx.doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.996>
- Sakiah, N. A., dan Effendi, K. N. S. (2021). “Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP”. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm.39–48). <http://dx.doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Samaras, S. A., dkk. (2022). “Developing Critical Thinking Skills: Simulations vs. Cases”. *Journal of Education for Business*, Volume 97, Nomor 4 (hlm.270–276). <http://dx.doi.org/10.1080/08832323.2021.1932703>
- Saputro, B. A. (2016). “Learning Media Development Approach With a Rectangle Problem Posing Based Geogebra”. *Infinity Journal*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.121). <http://dx.doi.org/10.22460/infinity.v5i2.p121-130>
- Sari, J., dan Hayati, F. (2019). “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Pada Materi Kubus Dan Balok”. *Mathematics Education Journal*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.14–25).
<http://dx.doi.org/10.21067/pmej.v2i1.2838>

- Sari, R. K., dan Harjono, N. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD". *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.122–130).
<http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setyowati, E., dkk. (2020). "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur". *Jurnal Intersections*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.26–37). <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Simanjutak, M. (2018). "Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Teorema Pythagoras dengan Kotak Musik Spiral Theodorus". *Jurnal EduMatSains*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.87–98).
<https://core.ac.uk/download/pdf/236429468.pdf>
- Supriadi, N. (2015). "Pembelajaran Geometri Berbasis GeoGebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.99–109).
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v6i2.20>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Taher, L. W., Arwildayanto, A., & Sulkifly, S. (2022). "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Hypermedia". *Student Journal of Educational Management*, Volume 2, Nomor 2 (hlm.164-179). <http://dx.doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1654>
- 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*, Volume 11, Nomor 2 (hlm.75-88).
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/37198>
- Trisnawati, N. F., dan Warfandu, S. (2023). "Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Dan Google Meet Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.347-355).
<http://dx.doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2929>

- Wahab, A., dkk. (2021). “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI”. *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.1039–1045). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Yanuar, A., (2023). “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif” *Jurnal Kateketik*, Volume 8, Nomor 1 (hlm.1–9). <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Yuliana, O. D., dkk. (2018). “Game Edukasi Ular Tangga Bermuatan Teams Game Tournament Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”. *Jurnal Pendidikan*, Volume 3, Nomor 12 (hlm.1632–1638). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12558>
- Za'im Luthfya, U. (2020). “Pengembangan Game Edukasi BERUANG PINTAR (Belajar Bangun Ruang Pintar) Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.289-300). <http://dx.doi.org/10.30738/union.v8i2.7051>

