

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang kerang*, 80-88. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005>
- Andini, D., & Supriadi, N. (2018). Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Pokok Bahasan Persegi dan Persegi Panjang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 139-145. doi: <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2278>
- Angela, F., Maimunah, & Roza, Y. (2021). Desain Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Aplikasi Android pada Materi Persamaan Eksponensial. *Jurnal Cendekia*, 1449-1461. doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.437>
- Angelica, F., Tan, K., Lauw, A., Rosalya, W., Sheerleen, & Fitri, W. (2021). Dampak Penyebaran COVID-19 Terhadap Dunia Pendidikan Dan Sanitasi Di Indonesia. *Jurnal Syntax Idea*, 97-108. Retrieved from <https://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/862>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariska, M. D., Darmadi, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Edumatica*, 83-97. doi: <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep Ipa Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Formatif*, 40-48. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1-12. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>
- Danuri, M. (2019). Pengembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 116-123. doi: <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Jurnal Triple S*, 1-11. doi: <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/651>
- Donuata, I. G., & Pratama, F. W. (2021). Lapisan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Logaritma. *Jurnal Aksioma*, 1541-1553. doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3701>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 1-5. doi: <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>

- Elida, N. (2012). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW). *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 178-185. doi: <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i2.p178-185>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 24-29. Retrieved from <http://litabmas.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/157/144>
- Fathirma'ruf. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal*, 143-147. doi: <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 562-569. Retrieved from <http://publikasi.unsil.ac.id/index.php/snpcp/article/view/1096>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, P. W. (2018). Analisis Profil Minat Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Matematika SD Pada Mahasiswa S1 PGSD STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal LEMMA*, 62-74. doi: <https://doi.org/10.22202/jl.2018.v4i2.2748>
- Ja'far, M., Sunardi, & K., A. I. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Karakter Konsisten dan Teliti Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Bab Kesebangunan dan Kekongruenan Bangun Datar Kelas IX SM. *Jurnal Edukasi UNEJ*, 29-35. doi: <https://doi.org/10.19184/jukasi.v1i1.3398>
- Kamin, V. A., Safitri, D., Utami, F. S., & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma. *Jurnal JIDR*, 88-99. Retrieved from <https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/article/view/23>
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 229-235. Retrieved from [https://www.academia.edu/download/61579377/konsep\\_matematis20191221-53493-1p7iulq.pdf](https://www.academia.edu/download/61579377/konsep_matematis20191221-53493-1p7iulq.pdf)
- 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)*. doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *Jurnal Edu-Mat*, 76-85. doi: <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang*, 147-156. doi: <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>

- Ndeot, F., & Jaya, P. R. (2021). Deschooling dan Learning Loss pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Pernik : Jurnal PAUD*, 18-28. doi: <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6794>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal FIBONANCI*, 8-18. doi: <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurhairunnisah, & Sujarwo. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 171-187. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19-35. doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purnama, S. R., Dari, S. W., Ilham, S. M., Kristianti, L., Prasetyani, T. J., & Nurfahrudianto, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Geometry Of Mathematics (GEOMATHICS) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Mengatasi Learning Loss Pasca Pandemi. *Jurnal Koulutus*, 1-13. doi: <https://doi.org/10.51158/koulutus.v5i2.825>
- Puspitasari, P. A., & Prihatnani, E. (2018). Deskripsi Pemahaman Konsep Kejadian Majemuk Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 3 Salatiga. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 117-133. Retrieved from <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/269>
- Rahmawati, N. S., Bernard, M., & Akbar, P. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMK Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Journal On Education*, 344-352. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.74>
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal SIMBOLIKA*, 62-72. doi: <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Setiyorini, Patonah, S., & Murniati, N. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 156-160. doi: <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Setyaningsih, S., & Rusijono' Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Jurnal Didaktis*, 144-156. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Soeprapto, S. (2013). Landasan Aksiologis Sistem Pendidikan Nasional Indonesia dalam Persepektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 266-276. doi: <http://dx.doi.org/10.21831/cp.v0i2.1485>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Supardi, A. A., Gusmania, Y., & Amelia, F. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Logaritma. *Jurnal AKSIOMA*, 80-92. doi: <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3744>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 12-26. doi: <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, 234-241. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/fmnl737mbfgodmogdxl4yko524/access/wayback/http://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/ALT/article/download/605/506>
- Wardhani, S. (2008). *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTS Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Wicaksono, S. (2016). The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 122-139. doi: <http://dx.doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>
- Widowati, A. (2008). Pemilihan Media Pembelajaran. *Makalah. Disampaikan pada kegiatan diklat mapel UAN IPA Kabupaten Cilacap bagi Guru-Guru IPA SLTP Kabupaten Cilacap*, 1-11. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319972/pengabdian/PEMILIHAN+MEDIA.pdf>
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Jurnal AKSIOMA*, 159-170. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/647dp3tdwfhmtpkzlw4x5jy/access/wayback/https://ojs.fkip.umm metro.ac.id/index.php/matematika/article/download/4459/pdf>
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika Android Media Development in Mathematics Learning. *Jurnal Triple S*, 87-96. Retrieved from <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377>
- Zulkarnain, M. I. (2015). Peran Balai Pemuda Dan Olahraga Yogyakarta Dalam Upaya Pengembangan Kewirausahaan Pemuda Untuk Mendukung Ketahanan Ekonomi Keluarga. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 197-207. doi: <https://doi.org/10.22146/jkn.15667>