

DAFTAR PUSTAKA

- Alder, R. W., & Milne, M. J. 1997. *Improving the quality of accounting students' learning through action-oriented learning tasks*. Accounting education, 6(3), 191-215.
- Afianto, R. R., Adi, E. P., & Ulfa, S. 2020. *Pengembangan Multimedia Tutorial Funmath untuk Mendukung Kebijakan Siswa Belajar Matematika di Rumah*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(4), 398-407.
- Akbar, T. N. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(6), 1120-1126.
- Albion, P. R. 1996. *Student-teachers' Use of Computers during Teaching Practice in Primary Classrooms*. Asia-Pacific Journal of Teacher Education, 24(1), 63-73.
- Al-Tabany, T. I. B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Prenada Media.
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningsih, S. 2019. *Pengembangan multimedia tutorial topologi jaringan untuk smk kelas x teknik komputer dan jaringan*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(4), 307-314.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USE: Springer Science-Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Caesariani, N., A. 2018. *Pemanfaatan multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 2, No. 4. ISSN-p: 2614-6754, ISSN-e: 2614-3097
- Divjak, B., & Tomić, D. 2011. *The impact of game-based learning on the achievement of learning goals and motivation for learning mathematics-literature review*. Journal of Information and Organizational Sciences, 35(1), 15-30.
- Fajriah, F., Salasi, R., Suryawati, S., & Fatimah, S. 2019. *Analysis of problem*

solving ability in social arithmetics. In Journal of Physics: Conference

Series (Vol. 1157, No. 4, p. 042102). IOP Publishing.

- Hakim, L. 2015. *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah*. Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim, 13(1), 37-56.
- Hanafy, Muh. S. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Lentera Pendidikan. Vol. 17, No. 1. UIN Alauddin, Makasar.
- Jihad, A., & Haris, A. 2009. *Evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Jonsson, B., Norqvist, M., Liljekvist, Y., & Lithner, J. 2014. *Learning mathematics through algorithmic and creative reasoning*. The Journal of Mathematical Behavior, 36, 20-32.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. 2018. *Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students*. JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia), 4(2), 151-160.
- Kyriacou, C. 2010. *Effective teaching in schools theory and practice*. Oxford University Press-Children.
- Laksmiwati, D., Hadisaputra, S., & Siahaan, J. 2019. *Pengembangan Modul Praktikum Kimia Berbasis Problem Based Learning Untuk Kelas XI SMA*. Chemistry Education Practice, 1(2), 36-41.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. 2007. *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*. Educational Technology & Society, 10 (2), 44-59
- Lee, W. W., & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. 2020. *Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif*. Jurnal Pendidikan Matematika, 11(1), 39-50.
- Maiyena, S. 2013. *Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter untuk Materi Global Warning*. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika, 3(1).
- Meitantiwi, E. Y., Mohammad, M., & Nanik, D. N. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tutorial Menggunakan Software Macromedia Flash Pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur Untuk Pembelajaran Kimia Kelas X MIA SMA*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 4(1), 59-67.

- Muyaroah, S., & Fajartia, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology, 6(2), 22-26.
- Nanang, N., Surya, M., & Hamdani, N. A. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Tutorial Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Statistika*. Teknologi Pembelajaran, 2(1).
- Novyarti, E., Marzal, J., & Rohati 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran menggunakan Adobe Flash dan Autoplay Multimedia Studio dalam Pembelajaran yang Berbasis Inquiry pada Materi Garis dan Sudut kelas VII SMP*. Edumatica. Vol. 04, No. 2. ISSN: 2088-215
- Dila, O. R., & Zanthi, L. S. (2020). *Identifikasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial*. Teorema: Teori dan Riset Matematika, 5(1), 17-26.
- Plomp, T, & Nieveen, N. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development. Netzdruk : Enschede
- Rahmah, N. 2013. *Hakikat pendidikan matematika*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(2), 1-10.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung; Alfabeta.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Rusdi, R., & Fachruddin, M. 2017. *Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 1(1), 9-13.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. 2012. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Banfung: Alfabeta.
- Sutrimo. 2019. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan pendekatan Inquiry Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir Kreatif Matematis*. Tesis Magister, tidak

diterbitkan, Universitas Jambi, Jambi.

Shalikhah, M. 2019. *Analisis kesulitan siswa smp negeri 3 pleret pada materi aritmatika sosial*. Academy of Education Journal, 10(01), 44-54.

Sugiyono, 2008. *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.

Republik Indonesia, 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Wang, F., Kinzie, M. B., McGuire, P., & Pan, E. 2010. *Applying technology to inquiry-based learning in early childhood education*. Early Childhood Education Journal, 37(5), 381-389.

Wardani, S. K., Setyosari, P., & Husna, A. 2019. *Pengembangan Multimedia Tutorial Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Kelas Vii Mts Raudlatul Ulum Karangploso*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(1), 23-29.

Wardhani, D., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. 2016. *Origami terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(5), 905-909.

Wathon, A., & Wijayanti, L. 2019. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran Di Sma Muhammadiyah 2 Kertosono*. Jurnal Keislaman Terateks, 4(01), 9-24.

Yansyah, Dery. 2014. *Belajar Matematika Aritmatika Sosial*. (<http://lenteramatematika.blogspot.com/2014/03/aritmatika-sosial.html>, diakses tanggal 2 Januari 2021).

Yustianingsih, R., Syarifuddin, H., & Yerizon, Y. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VIII*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 1(2), 258-274.