

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alghifaari, M. A., Kurniati, N., & Wahidaturrahmi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Koordinat Kartesius Kleas VIII SMP. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29. <https://doi.org/10.47650/elips.v1i1.101>
- Andika, R., & Hidayat, H. (2023). Analisis Kemampuan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Model PBL Di SMP Negeri 1 Sei Bambi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v8i1.2366>
- Aprila, B., & Fajar, A. A. (2022). Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(Vol 12 No 1), 15–29. <https://doi.org/10.23969/pjme.v12i1.5408>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arie Anang Setyo, S. P. M. P., Muhammad Fathurahman, S. P. M. P., & Zakiyah Anwar, S. P. I. M. P. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN SOFTWARE GEOGEBRA UNTUK KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN SELF CONFIDENCE SISWA SMA. YAYASAN BARCODE*. <https://books.google.co.id/books?id=GFVFEAAAQBAJ>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727>
- Armila. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Tingkat SMP/MTs*. 1–66. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3347/1/ARMILA.pdf>
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Assegaf, A., & Sotani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Instruksional*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*,

- 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dr. Iskandar S. A. G, M. S. I. (2022). *Metode Penelitian Dakwah*. Penerbit Qiara Media. <https://books.google.co.id/books?id=I5heEAAAQBAJ>
- Dr. Nizamuddin, S. E. M. S. (2020). *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi: Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=1D7zDwAAQBAJ>
- Fahmi, S., & Marsigit, M. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 90–98. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i1.9071>
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). Metode Pembelajaran Matematika. In *Universitas Hamzanwadi Press*. <https://febriliaanjarsari.wordpress.com/2013/01/21/metode-pembelajaran-matematika-inovatif/>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275–289. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Firdaus, C. S., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Gerak Pada Tumbuhan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(4), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44986>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jlurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>
- Gunawan, Harjono, A., & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hariati, M. E., Sinaga, B., & Mukhtar, M. (2022). Analisis Kesulitan Komunikasi Matematis Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 702–709.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1228>

- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Hidayah, K. N., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *E-Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11, 847–861.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hodiyanto. (2017). Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(02), 74. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1275>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Na'imatus Muyassaroh. (2015). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta Didik Materi Pokok Segiempat Semester Genap Kelas VII SMPN 02 Kalinyamatan Jepara. *Skripsi*, 151, 10–17.
- Ningrum, R. K. (2016). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Problem Based Learning berbasis Flexible Mathematical Thinking. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 213–222.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Safaati, P. N., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan EDUGSIA (E-Modul Bangun Ruang Sisi Datar) Berbasis Android Sebagai Suplemen Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1315–1324. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1336>
- Sapa'at, A. (2020). Pengembangan Keterampilan Berpikir Matematis Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, 10(1), 15–19.
- Septian, A., Inayah, S., & Pelani, J. I. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 97–107. <https://doi.org/10.32938/jpm.v2i2.697>
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Septiani, D. T., Septian, A., & Setiawan, E. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Pada Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 6(2), 65. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v6i2.2832>
- Sinaga, M. (2017). *Riset Kesehatan*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=8ZHeDwAAQBAJ>
- Sugiman. (2015). Peran Guru Matematika dalam Mewujudkan Siswa yang Konstruktif melalui Pemecahan Masalah. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, November, 9–18. <https://eprints.uny.ac.id/38849/>
- Suhendi. (2022). *Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D*. Nurul Fikri Press. <https://books.google.co.id/books?id=Hz5cEAAAQBAJ>
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., & Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. <https://books.google.co.id/books?id=VJtlDwAAQBAJ>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Syafril, & Zen, Z. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=4IGWDwAAQBAJ>