

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. S. N., Nafi'an, M. I., & Manggar, D. A. (2023). The Development of Adobe Flash CS6-Based Interactive Media to Improve Numerical Literacy Skills for Madrasah Ibtidaiyah Students. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 14(1), 78. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/38825>
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajara Sebagai Bagian daam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa. *Salaka*, 2(1), 62–65. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm/article/view/1004>
- Amin, M. Al, Ikhsan, M., & Salman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator. *Jurnal Educandum*, 8(2), 255–262. <https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/889>
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika* (4th ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Banu, F., Mamoh, O., & Laja, Y. P. W. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri Noebesi. 8(3), 295–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.32938/jipm.8.3.2023.295-308>
- 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>
- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *Journal Of Education in Mathematics, Science, and TechnologyScience, and Technology*, 55(2), 82–094. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/jemst.v5i2.84>
- Dirneti, Dewi, T. M., & Muliana, S. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 3 S Iswa Kelas I Sekolah Dasar Swasta. *Pendidikan MINDA*, 3(1), 36.
- Erlita, E., & Hakim, D. L. (2022). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat Berdasarkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1342–1350. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3513>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 207. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Fauziyyah, I., Ika Purwaningsih, W., & Maryam, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Kelas Vii. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 132–153. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.673>
- Gea, K. M., Rangkuti, Y. M., & Minarni, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Gajah Mada Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2270–2285. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1602>
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 162–172. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Halim, A., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 275 Jakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8333–8341. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0AAAnalisis>
- Hasnawati. (2017). Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1), 53–62.
- Intisari, I. (2023). Persepsi Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI*, 1(1), 62–71. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/786>
- Isrok'atun and Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. Sari Fatmawati (ed.); pertama). Bumi Aksara.
- Jamaludin, M. A., & Mailani, M. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VII dalam Menyelesaikan Soal pada Pokok Pembahasan Segiempat. *Didactical Mathematics*, 3(1), 18–24. <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.1004>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 50. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Kantun, S., & Budiawati, Y. S. R. (2015). Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi yang Digunakan Oleh Guru di SMA Negeri 4 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 132.
- Kuswidi, I., Lestari, D. F., Arfinanti, N., & Azka, R. (2021). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Layangan (Pemahaman Materi Bangun Datar Layang-Layang dan

- Pengembangan Karakter). *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 3(2), 129–137. <https://doi.org/10.14421/jppm.2021.32.129-137>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Base Intructional Design* (2nd ed.). Pfeiffer.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP*, 2(3), 102–106.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3963. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Ninawati, M. (2019). Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(22), 34. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/madrosatuna%0ATHE>
- Nur, F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Kelas Vii Smp Berdasarkan Model Pembelajaran Kolb-Knisley Berbantuan Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Higher-Order Thinking Skill Dan Apresiasi Siswa Terhadap Matematika. *MaPan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(1), 96–109. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a7>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pempelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 2(2), 1–12.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In 1 (Ed.), *Uwais Inspirasi Indonesia*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmatillah, C. R., Maulida, N. F., Isnaini, M. A. N., Utami, T. M., Maghfiroh, L., & Ardiansyah, A. S. (2022). Menjelajahi Museum Kartini pada Bahan Ajar Materi Bangun

- Datar Segi Empat. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 403–416.  
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.5890>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 85.
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di Smk Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 04(03), 4–6.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru* (2nd ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Salamah, U., Lumbanraja, S., Salsabila, N. A., & Wibowo, R. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 19–24.  
<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Sara Annisa, H., Istiningsih, S., Rachmatul Hidayati, V., & Nikmah Rahmatih, A. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3768–3780. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8667>
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA*, 224–232.  
<https://api.core.ac.uk/oai/oai:ojs.jurnal.unissula.ac.id:article/2193>
- Siswoyo, B. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Sifat-Sifat Segiempat dengan Pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions) di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru. *Jurnal Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(2), 89–103.
- Sitohang, R. (2014). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(02), 13–24.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts. *Biodik*, 5(3), 185. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sumiati, A., Widyastuti, U., & Sariwulan, T. (2017). Workshop Pengembangan Bahan Ajar Modul Berdasarkan Pendekatan Scientific Pada Kurikulum 2013 Sebagai Sumber Pembelajaran Guru SMK Di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 86–95. <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.07>

- Suriani, L., & Amini, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Discovery Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 575–589.
- Syutaridho, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Datar dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 5(1), 41–56. <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v5i1.3892>
- Tim Panca Aksara. (2021). *Kamus Lengkap Istilah Matematika* (D. Wijayanti, Rustam, & Ardhi (eds.)). Indoliterasi.
- Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 336. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Wagiyo, A., Surati, F., & Supradiarini, I. (2008). *Pegangan Belajar Matematika*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. [https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://assets.annibuku.com/bse/Kelas7/Kelas7\\_Pegangan\\_Belajar\\_Matematika\\_1\\_162.pdf](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://assets.annibuku.com/bse/Kelas7/Kelas7_Pegangan_Belajar_Matematika_1_162.pdf)
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.21274>
- Wardani, H. K., Darusuprati, F., & Hajaroh, M. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(1), 36–49. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i1.446](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.446)
- Widaniati, Y. (2015). Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Alat Peraga. *Elementary*, 1, 33–40.
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, 4(1), 61–70.