

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Akhlis, I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Pokok Bahasan Alat Optik*. 8(1).
- Armia, & Yanrizawati. (2020). Analisis Pemanfaatan Media Daring dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa di Kelas XI SMAN 1 Koto Balingka. *JEP(Jurnal Eksakta Pendidikan)*, hal 1–6.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), hal 35–43.
- Aulia, S. & Qudsi, R. (2021). *Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri*. 4(3).
- Azlina, S. N. (2021). *Pengembangan modul pelatihan hand painting*. 10.
- Hidayah, I. S., & Fitriani, N. (2021). Analisis kesulitan siswa smp kelas vii dalam memahami materi segiempat dan segitiga dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3).
- Kurniawan, M. F. T., & Rohmani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1).
- Kusumam, A., (2016). *Pengembangan bahan ajar mata pelajaran*.
- Makmuri, (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1),
- Mursida, A. S. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching Learning dan Nilai Islami Pada Materi Cahaya dan Alat Optik di SMP/MTs*. 2(1), 19–25.
- Meishanti, Y., & Ardiansyah, P. (2021). *BIO-EDU : Jurnal Pendidikan Biologi Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading* ,. 6(2).
- Setiawan, (2021). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Animasi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 4(2).
- Sudihartini, E.,(2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02).
- Saleh, S., & Arhas, H. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Utilization of Learning Media in Digital Simulation Subjects*. 4(2).
- Wati, & Husni, M. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar Abstrak*. 1.

BUKU

- Prastowo, (2016). *PANDUAN KREATIF MEMBUAT BAHAN AJAR INOVATIF*. DIVA Press (Anggota IKAPI) Jogjakarta, hal. 16 – 42.
- Susanto, (2019). *Pemrograman SCRATCH*. ASWAJA PRESSINDO Yogyakarta.
- As'ari dkk, (2017). *MATEMATIKA SMP / MTs KELAS VII SEMESTER 2*. Kemendikbud Jakarta, hal. 185 – 231.

- Supriyanto, 2017. *Explore Matematika untuk SMP/MTs kelas VII*, Bandung, hal. 208 – 214.
- Constantin e, (2006). *Kamus Matematika Bergambar*. ERLANGGA. Jakarta, hal. 37 – 39.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv Bandung.