

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Pendekatan Konstektual dan Matematika Realistik. *Anggia Suci Nur Aisyah. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 363-372.
- Anggraeni, D., Supratman, S., & Prabawati, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Mengeksplor Kemampuan Literasi Matematis. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 180–190. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4287>
- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. Keywords: Interactive Multimedia, Discovery Learning, Development. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772-783.
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879–2892. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). *Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika*. 08(02), 207–213. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Budi Agustina, T., & Sri Sumartini, T. (2021). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Melalui Model STAD dan TPS. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 315-326.
- Dara Farahhadi, S. (2019). *PRISMA*, Prosiding Seminar Nasional Matematika Representasi Matematis dalam Pemecahan Masalah. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Ernawati, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Domino Matematika Pada Siswa Kelas Viia SM Negeri 9 Banjarbaru Oleh : Ida Ernawati. *Jurnal Darussalam*, 23(2), 93-104.
- Farhan, E., & Umbara, U. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Representasi Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.3949>
- Fattah, B., & Zawawi, I. (2017). Representasi Matematis Peserta Didik Menurut Pandangan Bruner Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Dan Jenis Kelamin. *Didaktika*, Vol.24, Nomor 2 Februari 2018
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Gunawan Harahap, A., & Zakir, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Di Smkn 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman. In *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 3). <https://irje.org/index.php/irje>
- Kartika Sari, R. (2023). *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Kuliah Matematika Diskrit (Vol. 5, Issue 1).
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 79-85.
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). *DWIJA CENDEKIA* Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1139–1148. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.831>

- Martiningsih, R. (2018). *The Increase of Set Learning Outcomes By Using iSpring Suite 8 Application*. Jurnal teknodik 35-35
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII (Issue 2).
- Natonis, S. F. M., Daniel, F., & Gella, N. J. M. (2022). Analisis Representasi Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3025–3033. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2592>
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). *Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Cacah Siswa Sekolah Dasar*. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2), 293. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Ni'mah, M., Aprianto, ;, Hidayati, N., & Hidayah, R. (2017). Kepraktisan dan keefektifan LKPD berbasis problem based learning untuk melatih kemampuan literasi sains pada materi asam basa Practicality and effectiveness of student's worksheet based on problem based learning to practice scientific literacy skill in matter acid and base. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(3), 352–355. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v9i3.8537>
- Nur Rochmah, R. (2024). *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan ISpring Suite 11 Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Kelas X SMK*. 12(2), 23–36. <https://doi.org/10.24127/ajpm>
- Purnama Harahap, E., Rahardja, U., & Salamuddin, M. (2018). Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Android (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- Purnama, N. R. (2019). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Al Fattah. *Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 3(1), 23-36.
- Putri, I., Handican, R., & Gina Gunawan, R. (2022). Griya Journal of Mathematics Education and Application Systematic literature review: analisis kemampuan representasi matematis siswa terhadap gaya belajar. *Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 577. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>

- Rachman, A. N., Adi, M., Anshary, K., & Hakim, I. N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (Vr) Pada Aplikasi 3d Bangunan Perusahaan (Vol. 5, Issue 2).
- Racka, O., Muharam, S., Wulandari, H., & Rahmat, D. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Cibadak. 3(4). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5765-5772.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. 3(1). *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 24-33.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Model Addie Berbasis Flippdf Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smp Jambi Medan (*Development of the e-module leads with an addie based model of Flip Pdf Professional materials “Bangun ruang sisi lengkung” of a IX grade Jambi Junior High School Medan*). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1), 63-70.
- Rittle-Johnson, B., & Schneider, M. (2014). Developing Conceptual and Procedural Knowledge of Mathematics. In *The Oxford Handbook of Numerical Cognition* (pp. 1118–1134). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199642342.013.014>
- Rohmah, N., Widodo, S., Katminingsih, Y., Studi Pendidikan Matematika, P., Ilmu Kesehatan dan Sains, F., & Nusantara PGRI Kediri Jl Ahmad Dahlan No, U. K. (2022). Meta Analisis: Model Pembelajaran PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. 06(01), 945–953.
- Putri, R. S. P., & Munandar, D. R. (2020). Kemampuan representasi matematis siswa dalam pemecahan soal matematika pada materi bilangan bulat dan pecahan. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Setiawan, M., & Lumenta, A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). 5. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(4), 194-204.
- Sintia Marlioni, D., Ardian Nugraha, D., & Heryani, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Ispring Suite 11 untuk Mengeksplorasi Kemampuan Numerasi dan Koneksi Matematis. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen>

- Siti Asiah T. (2016). *Efektivitas Kinerja Guru. TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1-11.
- Sulistiyani, N. (2022). *The Profile of Pre-service Teachers' Mathematical Content Knowledge on Algebraic Material in Middle School View project*. <https://www.researchgate.net/publication/357735490>
- Suningsih, A., Istiani, A., Ahmad, J. K., Pringsewu, D., & Id, A. S. A. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Wanto, S., Okilanda, A., Dwiansyah Putra, D., Lestari, H., & Awali, M. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra*, 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.3023>
- Wulandari, D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Yuhana, Y., Anwar Mutaqin,. (2023). Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Dan ISpring Suite Pada Materi Lingkaran Kelas Viii SMP. 6(2). <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2567>