

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan instrumen tes PLSV berdasarkan indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 107–119. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15837>
- Albab, R. U., Wanabuliandari, S., & Sumaji. (2021). Pengaruh model problem based learning berbantuan aplikasi gagung duran terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1767–1775. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3969>
- Ali, D., Nurhanurawati, & Noer, S. H. (2022). Pengembangan LKPD berbasis problem based learning dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 829–838. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4760>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. CV. Widya Puspita.
- Anwar, S. (2023). *Four Steps Teaching Material Development (4STMD)*. https://books.google.co.id/books/about/Metode_Pengembangan_Bahan_Ajar_FOUR_STEP.html?id=ZXWyEAAQBAJ&redir_esc=y
- Arda, Saehna, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa smp kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- 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>
- Astuti, R., Mardiyana, & Triyanto. (2020). Analysis of the problem based learning syntax in vocational mathematics books on matrix material. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(1), 704–710. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v7i1.1382>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Canva. (n.d.). Fitur Canva. *[Fitur]*. https://www.canva.com/id_id/fitur/

- Canva. (2023). 10 fitur keren baru dari Canva Create. *[Fitur]*.
https://www.canva.com/id_id/belajar/hadiah-canva-create/
- 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. *Jurnal Of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 5(2), 082–094. <https://doi.org/10.30631/jemst.v5i2.84>
- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Enterprise, J. (2023). *Desain Grafis Profesional dengan Canva*. PT Elex Media Komputindo.
https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Grafis_Profesional_dengan_Canva/99TMEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Enterprise+Desain+Grafis+Profesional+dengan+Canva&pg=PR3&printsec=frontcover
- Fitriana, C. E., Murni, A., & Maimunah. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi SPLDV untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3071–3083. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5668>
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2012). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (10th ed). Pearson.
- Ghifarina, A., Azzahra, H. P., Mailani, S. D., & Rachmatica, T. P. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK pada materi SPLTV. *rosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 9, 193–198.
- Hendriko, N., Syafriandi, Armianti, & Jamaan, E. Z. (2024). Praktikalitas e-modul berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(3), 870–884. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i3.8921>

- 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>
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem based learning untuk siswa kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17–27. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p17-27>
- Irmawati, Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada prodi pendidikan matematika dalam proses pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 145–152. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Irwanti, H., & Zetriuslita, Z. (2021). Pengembangan bahan ajar berdasarkan model problem based learning berorientasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(2), 103–112. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i2.12568>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kemendikbudristek. (2022). *Putusan nomor 003/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabaran-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf
- Kemendikbudristek. (2023). *Manfaat Canva untuk pendidikan bagi pengguna akun belajar.id*. <https://pusatinformasi.belajar.id/hc/en-us/articles/11575873708057-Manfaat-Canva-untuk-Pendidikan-Bagi-Pengguna-Akun-belajar-id>
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis masalah berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah matematis dan prestasi belajar matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–46. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_Bahan_Ajar.html?id=UZ9OEAAAQBAJ&redir_esc=y

- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Praktis_Penyusunan_Instrumen_P/fLBYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengantar+praktis+penyusunan+instrumen+penelitian&pg=PR5&printsec=frontcover
- Laelasari, L. (2025). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) di SMA PGRI 4 Jakarta. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(1), 16–25.
<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.377>
- Latifah, U. H., & Widjajanti, D. B. (2017). Pengembangan bahan ajar statistika dan peluang berbasis multiple intelligences berorientasi pada prestasi, pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 176.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.13083>
- Layali, N. K., & Masri. (2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model Treffinger di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 137–144.
- Lestari, Y. P., Slameto, & Radia, E. H. (2018). Penerapan PBL(problem based learning) berbantuan media papan catur untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(1), 53–62.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nasrullah, S. N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–125.
<https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.25034>
- Mulyatiningsing, E. (2011). *Riset Terapan*. UNY Press.
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/buku-riset-terapan-apri.pdf>
- Nabilah, K., & Siregar, B. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar digital Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07.

- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Ningrum, P. A., & Rohim, A. (2023). Pengembangan e- modul interaktif berbasis Canva dengan pendekatan PMRI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Wahana Pedagogika*, 05(02), 41–50. <https://doi.org/10.52166/wp.v5i02.5629>
- Nugraha, A., & Zanthi, L. S. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa sma pada materi sistem persamaan linear. *Journal On Education*, 01(02), 179–187. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.45>
- Nuralam, M. I., & Senjayawati, E. (2023). Analisis kesalahan siswa SMA kelas x dalam menyelesaikan soal koneksi matematis materi sistem persamaan linear tiga variabel. *JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 961–970. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17096>
- Nuryana, D., & Rosyana, T. (2019). Analisis kesalahan siswa SMK dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematik pada materi program linear. *urnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.74>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524–1536. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Paramitha, M., Fadillah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal Bioeduin*, 13(2), 58–69. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Polya, G. (1957). *How to solve it: A new aspect of mathematical method* (2nd ed.). Princeton University Press.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. DIVA Press.
- Priangga, Y. S. & Wardono. (2019). Pengembangan media pembelajaran PLSolves meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi SPLTV aturan Cramer. *PRISMA : Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 293–296.

- Pulungan, S. F., & Reflina, R. (2022). Analisis kesalahan pemecahan soal cerita siswa smp negeri kota Padangsidempuan. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1828. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5794>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022a). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022b). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika (KAM). *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207–215.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Puspa, R. D., As'ari, A. R., & Sukoriyanto. (2019). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tipe higher order thinking skills (HOTS) ditinjau dari tahapan pemecahan masalah Polya. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 3(2), 86–94. <http://dx.doi.org/10.17977/um076v3i22019p86-94>
- Rahmayanti, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia menggunakan aplikasi Lectora Inspire. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(2), 60–67. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i2.44>
- Rasto, & Pradana, R. (2021). *Problem based learning vs sains teknologi dalam meningkatkan intelektual siswa*. Penerbit Adab. https://books.google.co.id/books?id=VUZFEAAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sadih, L. H., Suhendra, S., & Herman, T. (2024). LEARNING OBSTACLE PADA PEMBELAJARAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL BERDASARKAN PRAXEOLOGY. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 633. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8352>

- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan: (Research & development) bagi peyusun tesis dan disertasi* (Cetakan I). Aswaja Pressindo.
- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan bahan ajar e-book interaktif berbantuan 3D Pageflip Profesional pada materi aritmetika sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789–802. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.490>
- Setyaningsih, R., & Rahman, Z. H. (2022). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1606–1619. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.5098>
- Simatupang, R., Napitupulu, E., & Asmin. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis dan self-efficacy siswa pada pembelajaran problem based learning. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 29–39. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22944>
- Sudrajat, Mahmudi, A., & Setyorini, A. I. (2022). Pengembangan LKPD berorientasi HOTS untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah non-rutin siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3432–3443. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6100>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan kemampuan awal matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar*. Muhammadiyah University Press. https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_Pengembangan_Bahan_dan_Media_A.html?id=J3JXEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Syarif, Moh., & Susilawati, E. (2017). *Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan biologi SMA*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repository.kemdikbud.go.id/18984/>

- Unonongo, P., Ismail, S., & Usman, K. (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun ruang sisi datar di kelas IX. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 43–49. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10591>
- Utami, R. W., & Wutsqa, D. U. (2017). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dan self-efficacy siswa SMP negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.14897>
- Wahyuni, S., Murniatie, I. U., Siswiyanti, F., & Maharani, E. R. (2021). *Bahan ajar telaah materi. Literasi Nurantara Abadi*. <https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/eperpusdikbud>
- Waluyo, E., & Nuraini, N. (2021). Pengembangan model pembelajaran creative problem solving terintegrasi TPACK untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–205. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v8i2.39354>
- Yuherni, Y., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2020). Bahan ajar matematika berbasis kontekstual pada materi fungsi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1293–1306. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.2976>
- Yuwono, T. (2020). Penerapan langkah Polya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDN Percobaan 2 Malang. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(2), 147–156. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i2.132>