

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, A. & Dewi, P.A. (2022). Pengembangan Media E-Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 7(1): 24-34.
- Amaludin, L. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*. Tangerang: Pascal Books.
- Aningsih & Asih, T.S.N. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Model Concept Attainment. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(2): 217-224.
- Anggraeni, E.R., Ma'rufi & Suaedi (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis GeoGebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1): 43-55.
- Annisa, A.R., Putra, A.P. & Dharmono (2020). Kepraktisab Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 11(1): 72-80.
- Arninda, Y. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah dasar Dalam Penyelesaian Bagun Datar. *JPGMI*. 3(1): 53-61.
- Asela, S., Salsabila, U.H., Lestari, N.H.P, Sihati, A. & Pertiwi, R.P. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7): 1297-1303.
- Basri, M.Y. (2017). Deskripsi Pemahaman Konsep Fungsi. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 5(2): 93-102.
- Budi, B.S. & Qohar, A. (2021). Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(3): 505-512.
- Damopolii, V., Bito, N. & Resmawan (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*. 1(2):74-85.
- Dandi, A., Gusniwati & Buhaerah (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Daring (E-Learning) Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1): 31-36.

- Deviana, D.R. & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(2): 114-131.
- Dewi, P.K. & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Dindi (2022). *E-Modul Matematika materi Peluang*. Diakses 5 Februari 2023, dari <https://fliphtml5.com/muitk/jegd>
- Fajar, A.P., Kodirun, Suhar & Arapu, L. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2): 229-239.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y.D. & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 4(2): 32-44.
- Fitria, R. (2022). *Poster Digital Berbasis Canva*. Solok: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Hakimah, E.N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek "POO" Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal NUSAMBA*, 1(1): 13-21.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Juliana, M., Sfitri, M., Jamaludin, M.M. & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamka, D. & Efendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*. 2(1): 19-33.
- Hanafi (2018). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifikasi Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2): 129-150.
- Harleni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Budi Utomo Binjai Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5(1): 59-66.
- Hasratuddin (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan: Perdana Publishing.

- Indonesia, P.R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Indriani, A. (2020). Investigasi Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(2): 139-150.
- Irsalina, A. & Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*, 3(3): 171-182.
- Irwan & Elniati, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Model Eliciting Activies (MEAs) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4): 2351-2361.
- Jampel, N., & Puspita, K.R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantu Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3): 197-205.
- Karo, I.R.K. & Rohani (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1): 91-96.
- Khasanah, M., Utami, R.E. & Rasiman (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Berdasarkan Gender. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2(5): 347-354.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Lestanata, Y. & Pribadi, U. (2016). Efektivitas Pelaksanaan Program Pembangunan Berbasis Rukun Tetangga Di Kabupaten Sumbawa Barat Tahun 2014-2015. *Jurnal Ilmu Pemerintahan & Kebijakan Public*, 3(3): 368-389.
- Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mahardika, A.I., Wiranda, N. & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan *Canva* Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3): 275-281.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(2): 18-24.

- Maulidta, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *JPGSD*. 6(5): 681-692.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *jurnal KWANGSAN*. 1(2): 95-105.
- Milala, H.F., Joko, Endryansyah & Agung, A.I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2): 195-202.
- Monoarfa, M. & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021* (h. 1085-1092). Makassar: Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
- Mulyani, E.A. (2021). *Desain Grafis*. Tangerang: Media Sains Indonesia.
- Nafiah, Y.N. (2014). Penerapan Model Problem-Base Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1): 125-143.
- Napiah, N., Kurniawati, I. & Fitriana, L. (2019). Upaya Peingkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Himpunan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) (Penelitian Dilakukan di Kelas VII F SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018). *Jurnal Pendidikan Matematika dan matematika*, 3(5): 535-547.
- Novitasari, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2): 8-18.
- Nur, F. & Masita (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Nurapriani, F., Lestari S.A.P & Kusumaningrum, D.S. (2020). Mathematical Understanding Ability Of Information System Student In Discrete Mathematics. *Internasional Journal Of Scientific & Technology Research*, 9(3): 3335-3339.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1): 171-187.
- Nuryadi & Khuzani, N. (2017) keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tounament Ditinjau Dari Cognitive Load Theory. *Jurnal*

Maercumatika: jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2(1): 57-68.

- Pakpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mawati, A.T., Wagiu, E.B., Simarmata, J., Mansyur, M.Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F.J., Jamaludin & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2): 233-252.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Diakses pada 18 mei 2023. Dari <https://www.regulasip.id/book/4849/read>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 58 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Diakses pada 21 mei 2023. Dari <https://buku.yunandracenter.com/produk/permendikbud-2014-058-peraturan-58-2014-tentang-kurikulum-2013-smpmts/>
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M.F., Marhento, G. & Jupriadi (2023). Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *EduBiologia*, 3(1): 40-46.
- Prihartini, N., Sari, P. & Hadi, I. (2020). *Design Research: Mengembangkan Pembelajaran Konsep Peluang dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Siswa Kelas IX di SMPN 220 Jakarta*. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 4(2): 1-8.
- Purnomo, P. & Palupi, M.S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2): 151-157.
- Putra, I.S., Islamiati, N. & Komalasari, L.I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Pembelajaran Theorema Pythagoras. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(4): 333-342.
- Rabiah, S. (2015). Penggunaan Metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional dan Launching Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia(ADOBSI)* (h. 1-7). Surakarta: Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI).

- Rahmayanti, D. & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4): 107-113.
- Rahmi, A., Nuraina & Listiana, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*. 1(2): 134-142.
- Rani, H. & Wintarti, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Scratch Pada Materi Peluang di SMPN 18 Banjarmasin. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1): 95-105.
- Rasyid, M., Azis, A.A. & Saleh, A.R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2): 69-80.
- Rohma, A. & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3): 292-306.
- Rubianti, T., Priyatni, T. & Supriati, N. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar Di Kelas V. *Journal of Elementary Education*, 2(2): 82-89.
- Ruqoyyah, S., Murni, S. & Linda (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Salam, M.Y. & Mudinillah, A. (2021). *Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2): 101-111.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sayekti, Y. (2019). Pengaruh *Problem Based Learning* dengan Strategi "MURDER" Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal of Mathematics Education*, 5(1): 24-32.
- Septena, V.A. (2020). *Pembelajaran Model Problem Based Learning Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI Pada Materi Program Linear*. Mangelang: Pustaka Rumah C1nta.

- Setiawan, M.N., Kandowangko, N.Y. & Yusuf, F.M. (2021). Validitas Perangkat Pembelajaran Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X SMA. *Jurnal Normalita*. 9(2): 166-174.
- Siregar, A., Sitorus, M. & Reflina (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2): 286-289.
- Sudaryono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthony, M.M.M., Saputro, A.W., Sanni, Z., Musahadah, Alfariz, A.M.S. & Suryaningrum, H. (2016). Pengembangan Media pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PELITA*, 9(1): 54-65.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- Tambunan, K., Sitompul, H. & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal TIK dalm Pendidikan*, 8(1): 63-70.
- Tanjung, R.E. & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. 7(2): 79-85.
- Umar, Hasratuddin & Surya, E. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Model *Think Aloud Pair Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri 067248 Medan. *Jurnal Cendekia :Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3): 3402-3416.
- Wati, L.I. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran*, 9(1): 65-76.
- Wulandari, T. & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *CANVA* Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1): 102-118.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Seminar Nasional Pascasarjan X-ITS*. Surabaya: Jurusan Matematika, UNESA.

- Yanti, R.A., Asnawati, R. & Wijaya, A.P. (2019). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Junral Pendidikan Matematika*, 7(4): 464-476.
- Yolanda, D.D. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*. Bogor: Guepedia.
- Yuliani, E.N., Zulfah & Zuhendri (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2): 91-100.
- Yulianti, E. & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3): 399-408.
- Zakariah, M.A., Afriani, V. & Zakariah, K.M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Action Research, Research and Development (R&D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zaki, A. & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Daruss'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2): 809-820.
- Zaman, B. Coesamin, M. & Asnawati, R. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *jurnal Pendidikan Matematika Unila*. 7(1): 13-24.
- Zulfa, A. Warniasih, K. & Wardono (2019) Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IX IPS 2 SMA Negeri 1 Gamping. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (h. 371-375). Semarang: Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang.