

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcometch*, 1(1).
- Andesta, D. B. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI*, IX(1), 37-50.
- Anggraena, Y., & dkk. (2023). *Panduan Pemebelajaran dan Assesment*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anggraini, D. V. (2024). Hasil Belajar Matematika Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, VII(2), 139-146.
- Aqib, Z., & Murtadio, A. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Assulamy, H., Aunurahman, & Halida. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Scratch pada SMP. *Journal on Education*, VI(1), 2655-1365.
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45-52.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aurigha, R. F., & dkk. (2023). Penggunaan Pengembangan Virtual Reality Scratch Sebagai. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer*, IV(2), 72-77.
- Azra, N. k., & Rizky, M. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, I(3), 121-130.
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Graha Edu.
- Budi, H. A., & Dyah, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar. *Jurnal BASICEDU*, IV(4), 1104-1113.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SCRATCH. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, iV(6), 1577-1584

- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*, *I*(2), 109-115.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). MOTIVATIONAL BELIEFS, VALUES, AND GOALS. *Annu. Rev. Psychol*, 109-342.
- Darmawan, E. W., & Suparman. (2019). Design of Mathematics Learning Media based on Discovery Learning to Improve Problem Solving Ability. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, *I*(2), 20-28
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*
- Dewi, R., Sariyasa, & Putrayasa, I. (2020). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal_ep*, *X*(2), 79-92.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Pedagogis*. Jakarta: CV. KAAFAH LEARNING CENTER.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *V*(2), 93-196.
- Fadhli, M. (2017). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *TADBIR: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, *I*(2), 215-240.
- Fadila, A., & Ramadhani. (2024). Pengembangan Media Scratch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, *XII*(1), 12-25.
- Fadila, A., & Ramadhani. (2024). Pengembangan Media Scratch Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, *XII*(1), 12-25.
- Falentino, S. A., Purnamasari, D., & Firdaus, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *IV*(6), 44-60.
- Fajri, H. N., Johar, R., & Ikhsan, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Spasial dan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Discovery Learning Berbasis Multimedia. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, *9*(2): 180-196.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, *V*(2), 57-62.

- Fu'ad, M. H., Nurwaidin, M., & Dwi, Y. (2022). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, *I*(1), 11-18.
- Fajri, H. N., Johar, R., & Ikhsan, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Spasial dan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Discovery Learning Berbasis Multimedia. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, *9*(2): 180-196.
- Gerlach, V. G., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Association of Physics Teachers*, *66*(1), 64-74.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*.
- Harden, R., Crosby, J., & M.H, D. (1999). AMEE Guide No. 14: Outcome-based education:Part 1D An introduction to outcome-based education. *Medical Teacher*, *21*(1), 7-14.
- Haryanto, U. (2015). Peningkatan Kemampuan Memecahkan masalah Melalui Media Komputer Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMKN 1 Ngawen. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keguruan*, *22*(4), 432-442.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *IV*(1), 40-54.
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended. *Jurnal JNPM*, *II*(1), 109-118.
- Himmah, F. I., & Nugraheni, N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran berdiferensiasi. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *IV*(1), 32-39.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Purwekerto: CV. Pena Persada
- Irawan, E., Sukjaya, Y. K., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA*, *XII*(1), 36-50.
- Injany, A. D., & Ardianti, C. E. (2021). Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran dalam Program Pelatihan. *Prosiding Seminar Nasional kewarganegaraan*. *III*, pp. 131-135. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

- Iskandar, R. S., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project Based learning berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya* (pp. 167-172). Surabaya: Universitas Airlangga.
- Johan, J. R., Tuti, I., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil, dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science, I(VI)*, 372-378.
- Juliani, A. N., & Norlaila. (2014). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Cooperative Script. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, II(3)*, 250-259.
- Khalil, N. A., & Rizky, M. W. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, I(3)*, 121-130.
- Khoirunnisa, & Ulfah, S. (2021). Profil Kecemasan Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, V(3)*, 2238-2245.
- Krismony, N. P., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, III(2)*, 249-257.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kuswanto, J., & Radiansyah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama, 14(1)*, 15-20.
- Lestari, A., & Suhidartini, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berjudul Game Learn With Adventure Menggunakan Scratch. *Buana Matematika, XII(2)*, 127-144.
- Libryanti, F., & Sudihartinih, E. (2023). Desain Game Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Penyajian Fungsi Memanfaatkan Software Scratch. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, IV(1)*, 112-127.
- Luthfiyyah, R. Z., & dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, III(6)*, 5722-5731.
- Mahnun, N. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal pemikiran Islam, 37(1)*, 21-35.

- Maier, P. H. (1998). Spatial Geometry and Spatial Ability – How to Make Solid Geometry Solid? *Annual Conference of Didactic of Mathematics 1996*. Osnabrueck: University of Osnabrueck. 63-75.
- Maulana, B. S., & Waluya, S. B. (2024). Systematic Review tentang Berpikir Komputasional Dengan Scratch Pendidikan Selam 2018-2023. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 328-334.
- Mesra, R., & dkk. (2023). *Reserach & Development Dalam Pendidikan*. Tanjung Morawa: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mu'min, A. S. (2013). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. *Jurnal Al-Ta'dib*, VI(1), 89-99.
- Mudjiono, D. d. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mufarikha. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (hal. 30-53). Palangka Raya: Mateandrau.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gp Pers Group.
- Munthe, L. S., & Pasribu, L. H. (2023). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, VII(2), 1321-1331.
- Nabilah, A. P., & dkk. (2024). penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal pendidikan Tambusai*, VIII(1), 1975-1986.
- Nasrah., Jasruddin., & Tawil, M. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Memotivasi dan Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2): 235-248
- Nieveen, N. (1999). Prototype to reach product quality. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.). *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, V(2), 5110-5118.
- Nugroho, S. A., Redjeki, T., & Mulyani, S. (2014). Penerapan Metode Drill and Practice Dilengkapi Modul Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi dan Belajar Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 5 SMA

- Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendiidkan Kimia (JPK)*, III(4), 93-99.
- Permata, & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, VI(3), 277-286.
- Pratiwi, D., & dkk. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Google Apps Dan Scratch Untuk Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL ABDIMAS BSI*, V(2), 195-202.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam MEningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendiidkan Manajeman Perkantoran*, III(2), 173-181.
- Purba, H. S., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX Dengan Metode Drill And Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, IX(2), 131-146.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, III(1), 42-47.
- Purwono, U. (2019). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP, 2008
- Puspaningrum, C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa di SMP IT Ikhwanul Muslimin*. Medan: PAscasarja Universitas Negeri Medan.
- Putra, L. D., Munika, J. S., Amanda, M., Rahman, R. A., Angelie, S. P., & Rahmawati, R. (2024). Peran Guru Dalam pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran yang menarik Perhatian Siswa pada tingkat Sekolah Dasar di Yogyakarta. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(1), 1-6.
- Puteri, S. N., Farhurohman, & Arofah, S. (2024). Pemanfaatan Media Scratch Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematis Siswa SD. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, VIII(3), 480-494.
- Putro, Y. T., & Ruli, A. (2022). Penerapan Scratch dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning*, I(4), 1-21.
- Rahman, A., & dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, II(1), 1-8.

- Ramadhan, S., Prubaningrum, M., Raudyathauzahra, & Setyaningrum, W. (2023). Penggunaan Teknologi Untuk Mengembangkan Literasi Matematika Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, XII(3), 3231-3245.
- Rani, H., & Wintarti, A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Software Scratch Pada Materi Peluang DI SMPN 18 Banjarmasin. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, X(1), 95-105.
- Samsinar, Tahir, A., & Cahayanti, E. R. (2023). *Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka*. Watampone: Akademia Pustaka.
- Sholeh, M., & Nurnawati, E. K. (2023). Pelatihan Pengembangan Aplikasi Game Dengan Scratch Di SMK Negeri Tembarak Temanggung. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, IV(2), 41-52.
- Siregar, Y. P., Simamora, E., & Rajagukguk, W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Hypercontent untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, IV(2), 2048-2063.
- Sulfayanti, N. (2023). Kajian Literatur: Faktor dan Solusi untuk Mengatasi Rendahnya Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, III(4), 383-388.
- Surya, E., Putri, F. A., & Mukhtar. (2017). Improving Mathematical Problem-Solving Ability And Self-Confidence Of High School Students Through Contextual Learning Model. *Journal on Mathematics Education*, VIII(1), 85-94.
- Rahma, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khawarizmi*, II(1), 1-10.
- Sa'diyah, H., Alifyah, H. Y., AR, T. Z., & Nassaruddin. (2020). Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *El-Banat: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, I(1), 42-73.
- Saputra, E. (2018). Melihat Motivasi Belajar Matematika Siswa dari Kompetensi Guru Selama Pembelajaran. *Jurnal As-Salam*, II(2), 60-56.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca*, II(2), 71-80.
- Satria, E., & dkk. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, X(2), 217-228.

- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field*. Washington, DC: *Association for Educational Communication and Technology*.
- Setiawan, A. (2016). Hubungan Kausal Penalaran Matematis terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, *VII*(1), 91-100.
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., & Savitri, E. N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Seminar Nasional IPA XIII* (hal. 34-43). Semarang: UNNES.
- Sinaga, J. A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Terapan Pendidikan Matematika FKIP – Univ. HKBP Nomensen*, *1*(3): 29-41.
- Slamet, F. A. (2021). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., . . . Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astutu, W., Romadi, U., Cholid, F., . . . Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV.Afasa Pustaka.
- Suciati, I., Fabrika, R. P., & Hajerina. (2019). Hubungan Kemampuan Matematis Peserta Didik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: A Systematic Literature Review. *Pedagogy*, *VI*(2), 56-70.
- Sudihartini, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cndekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *V*(2), 1390-1398.
- Sudihartinih, E., Wilujeng, S., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *IX*(4), 456 – 466.
- Sugiyono. (2020). *Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sulistyorini, & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal. *Edukatif: Jurnal Pendidikan*, *IV*(2), 2116 - 2126.

- Surahman, F., Utami, R., Dewi, T. M., (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(2): 1-9
- Suratman, A., Rakhmasari, R., & Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, V(1), 41-50.
- Susanti, W. (2021). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kecemasan Belajar*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Tensil, H. L., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, VII(2), 463-474.
- Van den Akker, J. (2013). *Curriculum Design Research*.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA'*, I(2), 1-11.
- Wahyuni, S., & Netti, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XII SMA Bunda Padang. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, XII(1), 52-59.
- Warinta, Y., Oktria, K., Zarah, J. A., Ariyanto, Rahmayuni, & Wismanto. (2024). Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, III(2), 32-40.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian KULaitas. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 438-447.
- Warti, E. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar MAtematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdan Kusuma Jakarta Timus. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP*, V(2), 177-185.
- Williams, K. C., & Caroline, C. W. (2010). Five Key Ingredients for improving student motivation. *Research ib Higher Education Journal*, 2.
- Winaryati, E., & dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Yulianisa, A., & Eyus, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Aljabar Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, X(2), 142-156.
- Zansir, Masi, L., & Fajrin, P. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Lawa. *Jurnal Pensisikan Matematika*, VI(2), 171-181.