

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I.W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA*, 8 (1), 32-45.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–0716. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/16613>
- Annizar, Anas Ma'ruf, dkk. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA pada Topik Geometri. *Jurnal Elemen*. 06 (01): 39-55
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Yogyakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azil Alfathsa Toma and Reinita Reinita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32.2 (2023), 162 <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020, May). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al asma: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 97-110.
- Cahyani, Hesti, dkk. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*
- Eko Siswanto and Meiliasari Meiliasari, 'Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review', *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8.1 (2024), 45–59 <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Fatimah, A. E., Ningsih, I. S., & Figna, H.P. (2023). Pengembangan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Amaliyah. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4 (3), 76-83.
- Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(01), 15–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v32i12023p15-24>

- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Hestin Nurul Hikmah and others, 'PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 43 MERANGIN', 9.1 (2024), 22–28.
- Kartini, Iin. 2016. Implementasi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Problem Solving dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK. Tesis Pendidikan Matematika UNPAS
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- K Noviani, 'Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung', *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2024 https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/77050%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/77050/1/1118017000041_KHOIRIN_NOVIANI_Watermark.pdf
- M. HAVIZ, 'Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna', *Ta'dib*, 16.1 (2016) <<https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>>.
- Maila Sari, Mhmd Habibi, and Rahmi Putri, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pairs-Share Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Pengembangan Karakter Siswa SMA Kota Sungai Penuh', *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1.1 (2018), 7 <<https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i1.221>>.
- Mouloud Mimoun, 'Ibrahim', *Hommes & Migrations*, 1333, 2021 <<https://doi.org/10.4000/hommesmigrations.12728>>.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. 08 (02): 79-96
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & Romli. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP. *Jurnal Eknologi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6 No. 01, Hal.37-43
- Priangga, Yuyun Suria dan Wardono. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran PLSolves Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi SPLTV Aturan Cramer. *Jurnal PRISMA*. 02: 293-296

- Rizky, M. R. F., & Marhaeni, N. H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran MathApp untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 207–212. <https://doi.org/Prefix DOI: 10.3176>
- Sari, M.L., &Pratikto,H.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan (JEBP)*, 273.
- Sinaga, B. (2007). Pengembangan Model pembelajaran matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBMB3).Disertasi.Tidak dipublikasikan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Sinaga, B. (2008). Pengembangan Model pembelajaran matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBMB3).Laporan Hasil Penelitian : Hibah Bersaing. Universita Negeri Medan
- Suraji, Maimunah, & Saragih, S. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i2.3897>
- Susilana, R., Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: 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. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6 (2), 158-164. <file:///C:/dokumen mira/Bismillah SKRIPSI/jurnal/18026-47503-1-PB.pdf>
- Siti Istiningsih, Ni Komang Sri Widari, and Nur Hasanah, ‘EFEKTIVITAS TEKNIK MANGKUK IKAN ATAU AKUARIUM (FISH BOWL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V A SDN 16 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017’, *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5.1 (2018) <<https://doi.org/10.21009/jkkp.051.08>>.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. 07 (02): 79-85
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif – progresif. Kencana Prenada Media Group.
- Widuri Widuri, Ade Evi Fatimah, and Azrina Purba, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7.3 (2024), 799–806 <<https://doi.org/10.31539/intecom.v7i3.10218>>.
- Zulfi Hafizah and Katrina Samosir, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan’, *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2023), 42–51.

