DAFTAR PUSTAKA

Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, *3*(2), 1–13.

Afidatuzzaro, N., Nirmala, H. L., Fa'ani, A. M., & Putri, I. S. (2024). Development of Android-Based Mathematics Learning Media Assisted By Ispring Suite 9 and Powerpoint To Improve Problem Solving Ability. *Math Educa Journal*, *8*(2), 190–216. https://doi.org/10.15548/mej.v8i2.9456

Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema: Jurnal Teori Dan Riset Matematika*, *2*(1), 39–46. https://doi.org/10.25157/.v2i1.765

Ananda, Rusydi, & Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan.* Medan: Perdana Publishing.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5313–5327.

Anggraini, S. (2023). Learning Concepts Learning Approach Models in Improving Students' Understanding of Mathematical Concepts. *EDUCTUM: Journal Research*, *2*(5), 136–139. https://doi.org/10.56495/ejr.v2i5.416

Anggraini, Y. D. (2020). The Development of Learning Media Novelmatika e-Book to Improve Statistics Concepts Understanding: The Development of Learning Media Novelmatika e-Book. *Amanah: Jurnal Amanah Pendidikan*, *1*, 35–48. https://jurnal.pgrisultra.or.id/ojs/index.php/ja/article/view/4

Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, *8*(2), 381–389. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727

Arlitya Stri Pritakinanthi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Viii Smp Negeri 37 Semarang. In *Skripsi*. http://lib.unnes.ac.id/29543/1/1102412120.pdf

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aryani, D., & Samosir, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.* Medan : Seminar Nasional Jurusan Matematika 2023, Transformasi Matematika dan Teknologi Menuju Generasi Matematika Unggul untuk Pendidikan Indonesia Maju.

Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 1. https://doi.org/10.35580/smart.v1i1.24431

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Bandung: PT Saran Tutorial Nurani Sejahtera.

Dasmo, Puji Lestari, A., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran InteraktifBerbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, *1*(1), 99–102.

Davita, P. W. C., & Pujiastuti, H. (2020). Anallisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *11*(1), 110–117. https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601

Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, *2*(4), 713–721.

Fauzi, B., & Kusrini. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Teorema Pythagoras. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *3*(2), 455–461.

Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. *Jurnal Information Technology and Education*, *3*(1), 45–53. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/24293

Gustiana, I., Nugraha, D. A., & Santika, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Ispring Suite 11 Untuk Melatih Kemampuan Representasi Matematis Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, *10*(2), 69–78.

Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, *1*(1), 28–38.

https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Ismail, & Farahsanti, I. (2021). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan.* Klaten: Penerbit Lakeisha.

Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Alfabeta.

Khairani, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Reallistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP.* Thesis, Medan: Pascasarjana UNIMED.

Khasanah, & Rusman. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 13*(2), 1006-1016.

Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Lestari, P. (2020). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis I-Spring Suite 8 Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *5*(1), 1–11.

Lestari, P., & Rosdiana, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Learning Cycle 7e dan Problem Based Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(3), 425–432. https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.524

Manik, H., Sihite, A. C. B., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. B. (2022). Tantangan Menjadi Guru Matematika dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Masa Pandemi Omicron Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 328–332. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3048

Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakag) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 166–175. https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644

Mawardi, K., Arjudin, Turmuzi, M., & Azmi, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Tahapan Polya. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *2*(4), 1031–1048. https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.260

Mimin Ninawati, Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(1), 47–54. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830

Mina Listiana, Mike Herlinawati, & Muhammad Rifki Supyadi. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi

Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*, *9*(1), 29–35. https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547

Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implemetasi K-13 Di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, *03*(01), 1–9.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran.* Tangerang: CV Jejak.

Praja, N. A. P., & Waluya, B. (2023). Systeamtic Literature Review: Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, *2*(1), 60–74. https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proees

Purnama Sari, M., & Ridwan, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, *5*(2), 216–223. https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3660

Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi SPLDV Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *3*(2), 207–215. https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771

Purwanti, & Purnomo, Y. W. (2024). Efektifitas Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Student Engagement Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas V. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *13*(2), 600–609. https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8659

Rahmaini, N., & Ogylva Chandra, S. (2024). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *4*(1), 1–8. https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420

Ramadhani, D. A., & Hakim, D. L. (2021). Kemampuan Problem-Solving Matematis Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Permasalahan Materi Fungsi. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *4*(5), 1113–1122. https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1113-1122

Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 24. https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194

Reski, R., Hutapea, N., & Saragih, S. (2019). Peranan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, *2*(1), 049–057. https://doi.org/10.24014/juring.v2i1.5360

Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta.

Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *7*(2), 123–131. https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702

Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, *3*(1), 59–72.

Rosa, E. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Matematika Knisley (MPMK) Menggunakan Media Petak Warna-Warni Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Segitiga di Kelas VII MTs. Putra-Putri Simo. *Inspiramatika: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *3*(1), 43–52.

Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Galleh. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, *6*(2), 161–169. https://doi.org/10.30870/jppm.v16i1.17822

Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, *1*(2), 173–179. https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389

Setiawan, B., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ispring pada materi desain grafis di Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *5*(10), 4330. http://repository.ub.ac.id/184204/

Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, *8*(1), 45–59. https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06

Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan: Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: ALFABETA.

Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest.* Yogyakarta: Suryacahya.

Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, *7*(2), 13–16. https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31454

Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ully, A. C., & Hakim, D. L. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Tahapan Polya. *Didactical Mathematics*, *4*(1), 156–162. https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2014

Wahyu, H., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, *2*(1), 109–118. http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis.* Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Yusri, D. R. L., Permana, D., & Arnawa, I. M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(4), 2859. https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4367