

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, Nava Anggita, dkk. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Imogiri. *Prosiding Sendika*: Vol 5, No.1.
- Aris, Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Atsani, KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*. Vol 1 No.1 Tahun 2020 (hal 82-93).
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Bandung: JICA (hal 92).
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Permada Media.
- Buchori, Achmad. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol.6, No.1. April 2019 (104-115).
- Cecep Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Damayanti, Anita, dkk. (2020). Strategi mengurangi Kejenuhan Anak dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta. 7 Oktober 2020. ISSN 2745-6080.
- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya (hal.88).
- Darmawan, Deni. (2015). *Pengembangan E-Learning Teori dan Design*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Agustina, dkk. (2014). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Padang. Jurusan Matematika FMIPA UNP. *Jurnal Pendidikan Matematika Part I*. Vol. 3 No.2 (hal 20).

- Dochy, F.J.R.C. (1996). Prior Knowledge and Learning. Dalam Corte, E.D., & Weinert, F (eds): *International Encyclopedia of Developmental and Instructional of Psychology*. New York: Pergamon.
- Dwi Surjono, Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Edisi Pertama. Yogyakarta: UNY Press.
- Fatimah, Siti. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*. Jurnal Kaunia Vol.X No.1, April 2014/1435:59-64. ISSN 1829-5226.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hartanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Kelas X SMA*. Skripsi. Tidak diterbitkan. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hendikawati, Putriaji, dkk. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>)
- Hendriana, H., Eti Rohaeti, E., & Sumarmo, U. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Refika Aditama
- Jihad, Asep. (2008). *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Jumaat, N.F., & Tasir, Z. (2014). Instructional Scaffolding in Online Learning Environment: A Meta Analysis. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*. 9(11), 325-337.  
doi: <https://doi.org/10.1109/LaTiCe.2014.22>.
- Kadir, and La. Masi. (2014). Penggunaan Konteks dan Pengetahuan Awal Matematika dalam Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 5 No. 1, Januari 2014).
- Kemdikbud (Imsspada). (t.t). *Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://imsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php%3Fid%3D65489&ved=2ahUKEwinkPieo83vAhUn63MBHcDGCYA4ChAWMAB6BAGBEAI&usq=AOvVAw05oScX92oFrw6joxJWVjjN> : diakses pada 26 Maret 2021).
- Lestari, Karunia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*. KEMDIKBUD.
- Muin, Abdul. (2005). Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa SMA. *Tesis pada Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Tidak Dipublikasikan.
- Netriwati. (2016). Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Pemecahan Masalah Matematis menurut Teori Polya. *Aljabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 7(2): 181-190.
- O'Malley, C. Vavuola, G. Glew, JP. Taylor, J. Sharpless, M. Lefrere, P. Lonsdale, P. Naismith, L. Waycott, J. (2005). *Guidelines for Learning/ Teaching/ Tutoring in a Mobile Environment*.
- Pamungkas, Aan Subhan & Yani Setiani. (2017). Peranan Pengetahuan Awal dan Self Esteem Matematis Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Mahasiswa. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Juni 2017. Vol. 8(1): hal 61-68.
- Poima, D. M. (2016). Profil Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Perbandingan dan Skala Berdasarkan Tahapan Polya Bagi Siswa Kelas VI SD KRISTEN 03 Eben Haezer Salatiga. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Pranoto, Y. H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Bulat Melalui Cerita si Unyil Berbasis ICT. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2), 215-226.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.
- Romika & Amalia. (2014). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Teori Van Hiele. *Bina Gogik*, I (2), 17-31.
- Rorita, Merra, dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok Bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Panjura Malang. *JINOTEP*: Malang.
- Russefendi, E.T. (1998). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi Dalam Pengajaran Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sinambela, Poltak Lijan. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sigit, Bambang & Joko. (2008). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Sudjono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Media Pembelajaran*. (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>). Diakses 3 Februari 2021.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman, Erman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*.
- Surya, Edy. (2012). *Visual Thinking dalam memaksimalkan pembelajaran matematika siswa dapat membangun karakter bangsa*, UNIMED. (<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-28357-Visual%20Thinking%20%dan%20Karakter.pdf>) [09 Desember 2020].
- Syahrum & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syukria, Arina. (2017). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif pada Materi Dimensi Tiga. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Vol.1 No.2. Desember 2017 (hal 102-112).
- Tomo, Yusmin, E., & Riyanti, S. (2016). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Bangun Datar di SMP*. 5(5)(1), 1-11.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work 8<sup>th</sup> Edition*. New York: Mc.Graw-Hill. (<https://socs.binus.ac.id/2018/12/26/elemen-elemen-multimedia/>). Diakses 3 Februari 2021.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiyanto, Joko. (2010). *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.