

## DAFTAR PUSTAKA

- Asnan, H., Sitompul, P., & Fauzi, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah SMK Tamansiswa Sukadama. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3372-3386.
- Agustina Alfitri, P. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Terhadap Keterampilan Abad 21 Siswa SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sukabumi).
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan buku ajar dengan model ADDIE pada mata kuliah manajemen teknologi pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247-258.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2020). Pengembangan Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Belajar Berbasis Lingkungan Pada Materi Suhu Dan Kalor di SMP Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14(1), 22-35.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1033-1042.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *eksponen*, 11(1), 20-27.
- Dwianjani, N. K. V., Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi BRSD Berorientasi Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 69-80.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134-143.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33-39.
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), 143–154.

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan Apk Builder. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25
- Hanifah, I., & Suprihatin, S. E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Macam-Macam Kampuh Menggunakan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK N 1 Sewon. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*, 8(6).
- Hernawan, D. I., & Setiawan, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran MEHASAN untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 291-299.
- Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2).
- Ikhwanuddin, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran PowerDroid dalam Kegiatan Pembelajaran di SD Hanura Bina Putra Surabaya. *Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Kemdikbud. 2018. *Buku Guru SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6 Energi dan Perubahannya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Kemdikbud. 2018. *Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6 Energi dan Perubahannya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Khairunnisa, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran BEAMA (Belajar Asyik Matematika) Berbasis Aplikasi Android pada Materi Jarak, Waktu dan Kecepatan di Kelas V SD. *Euclid*, 10(4), 645-662.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika siswa SMP berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43-52.
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36-45.
- Listriani, N. D., & Aini, K. N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Hands On Activity terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik dan Rasa Ingin Tahu Siswa. *Inspiramatika*, 5(1), 50-61.

- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. Makalah Disajikan dalam Seminar Penelitian Pendidikan. Prodi Dirasah Islamiyah Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar, Makassar, 11 Juni 2021
- Manik, J., Faizah, N. M., & Ginting, W. (2023). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika SD 02 Pagi Pondok Labu Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development Menggunakan Adobe Flash CS6. *Design Journal*, 1(1), 99-108.
- Mauleto, K. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Indikator NCTM dan Aspek Berpikir Kritis Matematis Siswa di Kelas 7B SMP Kanisius Kalasan. *JIPMat*, 4(2).
- Mesra, Romi., Salem, Veronike E. T., (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., Budiantara, M., (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Bantul : Sibuku Media
- Nissa, I. C. (2015). *Pemecahan Masalah Matematika (Teori dan Contoh Praktek)*. Mataram: Duta Pustaka Ilmu.
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). *Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data*. Makalah Tugas Akhir. Prodi Ekonomi Syariah. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong
- Parwati, N. N. (2019). Adaptasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Senama PGRI*, 1, 1-11.
- Purwanti, L., Widyaningrum, & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157–166.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197.
- Qayyum, A. (2023). *Assessing the Digital Transformation of Education Systems*. Handbook of Open, Distance and Digital Education, 249.
- Quthrun, N. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).

- Rayanto H. Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan : Academic & Research Institute Publisher
- Riswari, L. A., Fitriani, D. A., Fitriyani, D. E., Widyastuti, D., & Assakhiy, H. P. (2023). Pengaruh Media Potol Bilangan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 180-187.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Badan Penerbit Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rusmayana. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung : Widina Bhakti Persada
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13-19.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta
- Suhendry, C. N., & Nurafni, N. (2023). Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Video Animasi di SDN Pakujaya 02. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 81–84.
- Surya, A., Widiawati, M., & Istiyati, S. (2019). Keterampilan Pemecahan Masalah Matematis pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Susanti, W. (2021). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kecemasan Belajar*. Purbalingga : Eureka Media Aksara
- Wulandari, R., Suwanto, S., & Novaliyosi, N. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Ruang pada Pembelajaran Daring dengan Model Discovery learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 197-206