

## Daftar Pustaka

- Amanda, N., & Nusantara, T. (2020). *Analisis Berpikir Kritis Siswa terhadap Pemecahan Masalah Matematika di MTs Surya Buana Malang Analysis Critical Thinking of Students at Mathematical Problem Solving in MTs Surya Buana Malang*. 8(2), 89–92.
- Amalia, P. R., Sukestiyarno, Y. L., & ... (2021). Problem-Solving Skill Based on Learning Independence Through Assistance in Independent Learning with Entrepreneurial-nuanced Modules. *Unnes Journal of ...*, 11(1), 102–108. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/39883>
- Abdurrahman, I. N. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 32-45.
- Bennett, A. B., Burton, L. J., & Nelson, L. T. (2012). *Mathematics for elementary teachers* (9th ed.). The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115.
- Bradshaw, Z., & Hazell, A. (2017). Developing problem-solving skills in mathematics: a lesson study. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 32–44. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-09-2016-0032>
- Etcuban, J. O., & Pantinople, L. D. (2018). The Effects of Mobile Application in Teaching High School Mathematics. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 13(3), 249–259. <https://doi.org/10.12973/iejme/3906>
- Harsanto, B. (2012). *Panduan E-Learning Menggunakan Google ites*. Available at: <http://elearning.fe.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2012/09/Panduan-ELearning-Menggunakan-GoogleSites.pdf>
- Hendriana, H., Johanto, T., & Sumarmo, U. (2018). The role of problem-based learning to improve students' mathematical problem-solving ability and self confidence. *Journal on Mathematics Education*, 9(2), 291–299. <https://doi.org/10.22342/jme.9.2.5394.291-300>
- Kadarsih, I., & Fitria, Y. (2022). Implementation of Learning Using Interactive Multimedia Based on Android On Theme 9 be Class V SD. 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.41651>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Kusumaningpuri1, A. R., Murtiyasa, B., Fuadi, D., & Hidayati, Y. M. (2022).

- Analisis Kesulitan Matematika Pokok Bahasan Statistika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 933–942.
- Kristiyono, A., Murtiyasa, B., Kom, M., & Harta, I. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Siswa Kelas Xi Sma N 1 Suruh Kab. Semarang*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/44351>
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 3(2), 349-353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Maharani, Y. S., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang*. 16(01), 73–87.
- Meidawati, Yenny. (2014). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 1 (2), tanpa halaman.
- Midgett, C. W., & Eddins, S. K. (2001). NCTM's Principles and Standards for School Mathematics: Implications for Administrators. *NASSP Bulletin*, 85(623), 43–52. <https://doi.org/10.1177/019263650108562306>
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students). *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–20.
- Muzanni, A., & Muhyadi, M. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran problem solving mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 1–11.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ni Luh Putri Srinadi, N. N. (2017). Implementasi Technology Acceptance Model pada Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*. Bali: STMIK STIKOM .
- OECD. (2018). Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018. *Oecd*, 1–10.
- Peranginangin, S. A., Saragih, S., & Siagian, P. (2019). Development of Learning

- Materials through PBL with Karo Culture Context to Improve Students' Problem Solving Ability and Self-Efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 265–274. <https://doi.org/10.29333/iejme/5713>
- Purnamasari, S., & Herman, T. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis, Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 178. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5140>
- Pramesti, C., & Prasetya, A. (2021). Analisis Tingkat Kesulitan Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Prinsip Matematis. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(02), 9- 17. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.11091>
- Prima Warta Santhalia, E. C. (2022). Pengembangan multimedia interaktif fisika untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa pada era pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 165-175.
- Rudi Hartono, R. K. (2016). Matematika dan Statistika. In *Kementerian kesehatan Republik Indonesia*.
- Saparso, Y. &. (2020). Model Pembelajaran Interaktif (E-Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Matematika. *Jurnal Inovasi penelitian*, Vol.1 No.7.
- Sari, Ika Genetika. Pengembangan Multimedia interaktif geometri berbasis Inkuiri Terbimbing Melalui Animasi Flash Pada Pokok Bahasan Sistem Eksresi SMAN 1 Andong. *Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Sebelas Maret Tahun 2015*. Tanpa Halaman, Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah UNS.
- Siti Handarwati, Marzuki, W. (2016). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10). <https://doi.org/10.4135/9781412961288.n472>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Metod, R & D*. Sukoharjo: CV Jasmine.
- Schunk, D. H. (2013). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson Education, Inc. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Suhartono, S. (2018). Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah

Dasar. *Matematika Dan Pembelajaran*, 6(2), 215.  
<https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.671>

Sulistyaningsih, D., Purnomo, P., & Aziz, A. (2018). Development of Learning Design for Mathematics Manipulatives Learning based on E-learning and Character Building. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 197–205. <https://doi.org/10.29333/iejme/3996>

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*, 8(1), 85–94. <https://doi.org/10.22342/jme.8.1.3324.85-94>

Suryanto, D.A. (2018). *Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site*. Undergraduate S1 Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Wahyu Hidayat, R. S. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Adversity Quotient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended. *Tubercle and Lung Disease*, 77(3), 244–249. [https://doi.org/10.1016/S0962-8479\(96\)90008-8](https://doi.org/10.1016/S0962-8479(96)90008-8)

Wiana, W. (2018). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 4(8), 102–108.

Widyastuti, E., Kamsiyati, S., & Surya, A. (2021). Penerapan model pembelajaran means ends analysis (mea) untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah soal cerita pada siswa sd. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 102–107.

Yunus. (2020). Matemtika dan Statistik. *Matematika Asyik (Grasindo, Nd)*, 1–15.