

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful & Yunianta, Tri Nova Hasti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri*. Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, 7 (3), 434-443.
- Afriyanti, W. 2018. *Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Islam Indonesia.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., Nur, F., Matematika, J. P., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mathsc Berbasis Android menggunakan APP Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 926–938.
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2013). *When is design research appropriate? Educational Design Research*. Netherlands: international.slo.nl.
- Alfina, O. (2020). *Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 10(1), 38–46. Retrieved from <https://doi.org/10.46880/methoda.v10i1.537>
- Andayani, E. S., & Budiyo. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Dengan Media Garis Bilangan Di Sekolah Dasar*. JPGSD. 1-9.
- Anwar, H. (2017). *Hasil Belajar Barisan dan Deret Aritmatika Melalui Pembelajaran Skrip Kooperatif*. Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan, 3(2), 113–122.
- Asanawi, Noordin. 2018. *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-Learning Menggunakan USE Questionnaire*. Jurnal of Computer, Information System & Teknologi Management. Vol. 1, No. 2., 17-21.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. Jawa Tengah: Fatwa Publishing.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). *Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 151–160.
- Cahyanindya, B. A., & Mampouw, H. L. (2020). *Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 396–405.
- Choirunniswah. (2018). *Tradisi Ruwahan Masyarakat Melayu Palembang Dalam Perspektif Fenomenologis*. TAMADDUN: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra

Islam, 18(2), 69–86.

- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2004). *Standar Kompetensi Kurikulum 2006 Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Atas Madrasah Aliyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Doko, M. G. D., Sumadji, S., & Farida, N. (2020). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Berdasarkan Tahapan Polya Materi Segiempat*. RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 2(3), 228–235.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jurnal Lingkaran Widyaiswara, 6(2), 402–416.
- Faruq, F., Dafik, Suharto, Fatahillah, A., & Murtikusuma, R. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Onlie Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic*. Kadikma, 9(2), 89–97.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hendriana, Heris, dkk. (2017). *Hard skills and soft skills matematik siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Herlambang. (2013). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Kepahiang Tentang Bangun Datar Ditinjau Dari Teori Van Hile*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Pps Univeritas Bengkulu.
- Herman Hudoyo. (1998). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Adversity Qoutient Siswa SMP Melalui Pembelajaran Open Ended*. Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, 2(1), 109–117
- Hidayatullah, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Software adobe flash pada pokok bahasan barisan dan deret kelas XII SMA Negeri 16 Makassar*. ABA Journal, 102(4), 24–25.
- Huda, K. (2016). Islam Melayu Dalam Pusaran Sejarah Sebuah Transformasi Kebudayaan Melayu Nusantara. *Jurnal Toleransi: Media Komunikasi Umat Beragama*, 8(1), 26–34.
- Jiyaningrat, S. (2020). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Dan Whatsapp Group Pada Pembelajaran E-Learning Di Masa Pandemi Covid- 19 Materi Integral*

- Tak Tentu Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Pati Tahun Pelajaran 2019/202*. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.
- Jatmiko, J. (2018). *Kesulitan Siswa Dalam Memahami Pemecahan Masalah Matematika*. JIPMat, 3(1), 17–20.
- Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. (2021, Juli 5). *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Diambil kembali dari Kalender Jawa Sultan Agungan: <https://www.kratonjogja.id/ragam/21/kalender-jawa-sultan-agungan>
- Karlimah. (2010). *Kemampuan Komunikasi dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Pendidikan Vol 11 (2), 51-60.
- Kemenag RI. (2021, Juli 5). *Simas Kemenag*. Diambil kembali dari Masjid Agung Palembang: <https://simas.kemenag.go.id/index.php/profil/masjid/30/>
- Leonindita, S., Fitria, R., Fitriani, A., Muktafi, M. R., Aliyyunisa, N., & Rahmawati, F. (2020). *Analisis Problematika Pembelajaran Daring Siswa Kelas Viii Pada Materi Baris Dan Deret Ditinjau Dari Pemahaman Konsep* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Tidar Abstrak, 1(2), 135–142.
- Lestanti, M.M., Isnarto, & Supriyono. (2016). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Karakteristik Cara Berpikir Siswa dalam Model Problem Based Learning*. Unnes Journal of Mathematics Education, Vol 5 (1), 16-23.
- Mendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2011, 1–13.
- Manullang, S., Kristianto, A., Hutapea, T. A., Sinaga, L. P., Sinaga, B., Marianus, M., & Sinambela, P. (2017). *Buku Siswa Matematika Wajib Kelas 11*. Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Murtikusuma, R. P., Fatahillah, A., Oktavianingtyas, E., Hussen, S., & Lailiya, N. (2019). *The Development Of Interactive Mathematics Learning Media Based On Schoology And Visual Basic Through Industrial Revolution 4.0*. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 243(1), 0–6.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Proximal Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 2(1), 50–59.
- Noviza, N., & Kassim, A. H. bt M. (2018.). *Model Permainan Tradisional Masyarakat Islam Melayu Sumatera Selatan Dalam Mereduksi Kecendrungan Anak Bermain “ Skip Challengege ”*. Neni Noviza 1 , Arinil Hidayah Bt Mohd Kassim 2. *Wardah*, 1–18.

- Nur, N., Rusli, & Dassa. (2018). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika*. *Issues in Mathematics Education*, 2(1), 43–48.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). *Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika*. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi*, 2, 1–10.
- Reza, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Retrieved from <https://www.mandandi.com/2019/01/pengembangan-media-pembelajaran.html>
- Saniriati, D. M. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantu Schoology Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika*. *Indonesian Journal of Pharmaceutical Science and Technology*.
- Saniriati, D. M. D., Dafik, D., & Murtikusuma, R. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika*. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(2), 132.
- Santosa, F. H., Negara, H. R. P., & Samsul Bahri. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 3(1), 62–70.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80.
- Sari, V. P. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Materi Barisan dan Deret Pada Siswa SMK Muhammadiyah 06 Medan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Selatan.
- Setiawan, E., & Rizki, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Barisan dan Deret Aritmetika Berbasis Multimedia Interaktif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 465–472.
- Setyowati, T. (2018). *Analisis Kesalahan Prinsip dan Operasi Dalam Menentukan Koordinat Kutub Siswa Kelas X TKJ Muhammadiyah 5 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015.2016*. Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika 2018 2 Prosiding, 1–7.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insani Madani. Yogyakarta.

- Sukoriyanto, dkk. (2016). *Students' Errors in Solving the Permutation and Combination Problems Based on Problem Solving Steps of Polya*. International Education Studies. Canadian Center of Science and Education. Vol. 9 (2), 11-16
- Sumartini, T. S. (2016). *Analisis Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Mahasiswa Ptik Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut, 5(2), 148–158.
- Suryani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Studi Dalam: Pengembangan ICT dalam Pembelajaran 10 (2) Tahun 2016, 186-196.
- Susilana, R, & Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sungkono. (2008). *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran.
- Romli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Ulfa, Yoshe Larissa, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT pada Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 3(2), 1–10.
- Wahyudi & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Warsini, T. (2019). *Penerapan Model TAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama dan Hasil Belajar Matematika Materi Barisan dan Deret Kelas IXC SMP Negeri 4 Sumbang Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018*. AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 5(2), 9..
- Wibawanto Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widodo, Sri Adi. (2013). *Analisis Kesalahan Dalam Pemecahan Masalah Divergensi Tipe Membuktikan Pada Mahasiswa Matematika*. Jurnal Pendidikan dan pengajaran (JPP). Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 46 (2), 106 – 113.
- Wirdanengsih, W. (2019). *Makna Dan Tradisi-Tradisi Dalam Rangkaian Tradisi Khatam Quran Anak-Anak Di Nagari Balai Gurah Sumatera Barat*. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(1), 9

- Yusuf, A., Asrori, & Abdillah, L. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Computer Assisted Instruction Model Tutorial pada Topik Fotosintesis Menggunakan Adobe Animate CC untuk SMP*. Proceeding Biology Education Conference, 16 (1), 42-48.
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). *Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud*. Jurnal Heritage, 7 (2), 45-67.
- Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). *Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP*. Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran, 14(7), 123–129.