

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E., & Wintarti, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada materi pola bilangan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika (JP2M)*, 7(1), 10–23.
- Agustin, R. D. (2016). Kemampuan Penalaran Matematika Mahasiswa Melalui Pendekatan Problem Solving. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 179. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.249>
- Akker, J. Van Den. (2013). *Educational Design Research*. international.slo.nl.
- Alfa, E. (2021). *Mendulang Butir-Butir Budaya dan Adat Istiadat Masyarakat Melayu Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi*. PT. Penerbit IPB Press.
- Amriani. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PAI Siswa SD Inp. Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*.
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–17. <https://core.ac.uk/download/pdf/229569272.pdf>
- Ardhiyanti, E., & Pratama, F. W. (2019). Deskripsi kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi aritmatika sosial. 3(1), 90–103.
- Ariyanti, S. N., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Pola Bilangan Berdasarkan Kemampuan Penalaran Matematik. *Journal On Education*, 01(02), 390–398.
- Arsyad, A. (2003). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(I), 31–43.
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Permaiana Tradisonal Jawa Tengah Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2(1), 155–163.
- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari. (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. *JRPMS(Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 5(20), 64–73.

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarno, U. (2017). *Hard Skill dan Soft Skills Matematik Siswa*. PT.Refika Aditama.
- Hidayah, N., Aisyah, & Dewi, S. (2019). Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII di SMP negeri 6 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematikaa*, 3(2), 98–103.
- 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.
- Kadir, & Masi, L. (2014). Penggunaan Konteks dan Pengetahuan Awal Matematika dalam Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Using Context and Mathematical Prior Knowledge in Learning Students ' Creativity Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma*, 1(1), 588–595.
- Linola, D. M., Marsitin, R., & Wulandari, T. C. (2017). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal cerita di SMAN 6 Malang. *Mathematics Education Journal*, 1(1), 27–33.
- Maulana, Y. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android*. CV.Mobidu Sinergi.
- Muhtarom, A., Karim, A., Choiri, A., Asmani, J. M., & Hasyim, Y. (2018). *Islam Agama Cinta Damai (Upaya Menepis Radikalisme Beragama)*. CV. Pilar Nusantara.
- Nabilah, F. F., Hendrawan, B., & Nugraha, M. F. (2020). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, 13(2), 93–100.
- Nasution, L. Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Torgamba*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen*. Universitas Negeri Semarang.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *UMSIDA Press* (Vol. 4, Issue 3).

- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Zulfikar Mansyur, J. S. M., Ili, L., Purba, B., Joanda Kaunang, dina C. F., Jamaludin, & IskandarAkbar. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menuis.
- Pratidhina, E., Wirjawan, D., Untung, B., & Herwinarso. (2020). *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Animate*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Putra, C. A. (2017). *Aktivasi Potensi Kecerdasan Logik-Matematik*. Media Akademi.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. 1–3.
- Rosdiana. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi*, 2, 87–100.
- Santanapurba, H., & Hidayanti, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Materi Bangun Ruang Balok untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–33. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5097>
- Sartika, Y. (2015). *Ragam Media pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Familia.
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 8(1), 11–18.
- Setiawan, W., & Sari, V. T. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Diferensial Berbasis Konflik Kognitif. *Jurnal Elemen*, 4, 204–215. <https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.511>
- Simbolon, A. K. (2020). Penggunaan Software Geogebra Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Pada Pembelajaran Geometri Di SMP N 2 Tanjung Morawa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 1106–1114.
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi siswa pada pelajaran matematika : studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game*. 224–232.
- Sofyana, U. M., Kusuma, A. B., Matematika, P., & Purwokerto, U. M. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Menggunakan Pembelajaran Generative Pada Kelas VII SMP Muhammadiyah Kaliwiro*. 2, 11–23.
- Soraya, N. (2021). *Islam dan Peradaban Melayu*. Desanta Muliavisitama.
- Tessmer. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. Kogan Page.
- Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Media Pembelajaran Interaktif (Vol.*

4, Issue 1).

- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41–47. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.5376>
- Yuliardi, R., & Lutfi, A. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *EduMa*, 7(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i2.3668>
- 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), 46–67.
- Zami, R. (2015). Orang Melayu Pasti Islam: Analisis Perkembangan Peradaban Melayu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.