

DAFTAR PUSTAKA

- Albintani, M., & Marta, A. (2020). Istimewa Melayu Kepulauan Riau. *NAKHODA : Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 19, 56-74.
- Ariani, C. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP*. Skripsi. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Ayuningrum, L., Kusuma, A. P., & Rahmawati, N. K. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5, 135-142.
- Azwar, S. (2009). *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chintia, M., Amelia, R., & Fitriani, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif*, 4, 579-586.
- Efendi.dkk. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 116-126.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hadijah, S., Eviyanti, C. Y., & Aulia, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu. *Jurnal Numeracy*, 6, 172-180.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hartatin.dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 6 Mataram. *Jurnal Griya Pendidikan Matematika dan Aplikasi*, 1, 421-432.
- Herman, I. R., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*, 4, 2437-2445.
- Izzati, N. (2012). Penerapan PMR pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kiprah*, 5, 30-49.

- Izzati, N. (2012). *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pendekatan Pedidikan Matematika Realistik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidayah. *AULADUNA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8, 150-159.
- Kartika, Y. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Penndidikan Tambusai*, 2, 777-785.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal Of Computer and Information Technology*, 1, 68-75.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan SmartApps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10, 1745-1756.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Fikru : Jurnal Ilmiah*, 14, 1-12.
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 95-105.
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 06, 459-471.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 3928-3939.
- Nadhifah, G., & Afriansyah, E. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5, 33-44.

- Ningsih, S., & Dakulang, H. (2019). Penerapan Metode Suksesif Interval pada Analisis Regresi Linier Berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1, 43-53.
- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal IKA*, 8, 402-409.
- Novianti, D. E. (2022). Pemecahan Masalah Matematika dalam Konsep Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Hybrid*, 24-31.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 8-18.
- Nugraha, A. N., & Muhtadi, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2, 16-31.
- Nurdin.dkk. (2018). Aplikasi Refleksi dalam Motif Tenun Melayu Riau. *Jurnal Matematika*, 2, 108-117.
- Nurdin.dkk. (2018). Aplikasi Refleksi Dalam Motif Tenun Melayu Riau. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 108-117.
- Nursidah, Febrian, & Fera, M. (2021). Validitas Aplikasi Mobile Learning Nuansa Budaya Melayu Kepulauan Riau dengan Integrasi Game Edukasi. *Student Online Jurnal*, 2, 1484-1492.
- Nuryadi.dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuisisioner Penelitian. *CEFARS : Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2, 43-56.
- Putri, D. R., Fera, M., & Antika, R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire dan Powtoon pada Materi Fungsi Komposisi Kelas X SMA. *Student Online Jurnal*, 2, 660-666.
- Rahmawati, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Basis Android pada Materi Peluang Untuk Siswa SMK*. Skripsi. Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Rihandoko, A. (2018). *Pengembangan Media Mobile Learning Appypie Android Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI Pada Mata*

Pelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA. Skripsi. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7, 39-48.

Salmia, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan Kelas VII SMP*. Skripsi. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Sari, N. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang dan Sisi Datar*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka (Persero).

Setiawati, F. A., Mardapi, D., & Azwar, S. (2013). Penskalaan Teori Klasik Instrumen Multiple Intelligences Tipe Thurstone dan Likert. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 17, 259-274.

Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5, 26-37.

Shoffa.dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: AGRAPANA MEDIA.

Sholihah, S. Z., & Afriansyah, E. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 287-298.

Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES : Journal of Mathematics Education and Science*, 2, 58-67.

Siregar, A. A. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan oleh Guru Matematika dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 2 Kota Padangsidempuan*. Skripsi. Pendidikan matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharnita, E., Armis, & Anggraini, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Worksheet Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 11-26.
- Suhartini, & Martyanti, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Gantang*, 2, 105-112.
- Sulestry, A., & Baharuddin, M. R. (2019). Media Pembelajaran Geometri dalam Konsep Behavioristik. *Prosiding Semantik*, 2, 43-46.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Sosial Distancing. *METALINGUA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5, 31-34.
- Tandiseru, S. R. (2015). Efektifitas Pendekatan Kontekstual Budaya Lokal Terhadap Pencapaian Kemampuan Berpresentasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3, 675-683.
- Tasa, J. L. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Melalui Model Blended Learning Berbasis Budaya Melayu Sambas Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP. *Cartesius : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 17-30.
- Wulandari, I. A., & Puspawati, K. R. (2016). Budaya dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika yang Kreatif. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6, 31-37.
- Wulandari,dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 149-158.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *QUANTA*, 2, 83-91.