

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, M. (2020). Pengembangan Mutimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Pelajaran Matematika Materi KPK dan FPB. *Tesis. Program Pascasarjana PGMI IAIN Salatiga*.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia interaktif berbasis karakter di masa pandemi covid 19.
- Ayuningtyas, F. B. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Daging Sapi dan Hasil Olahnya untuk Siswa SMK. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. 2(1), 55-61.
- Fitriana, K., Farikha, N., & Kristanti, R. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika pada materi himpunan berbasis powerpoint. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, 141–148.
- Haidir, & Salim. (2012). Strategi Pembelajaran. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Hasanah, N., Maysarah, S., & Mardianto. (2021). Pengaruh model pembelajaran SOLE melalui aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan disposisi matematis. *ALGEBRA: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 1(3), 14–19.
- Herliandy, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 43–54.
- Istiqlal, M., & Wutsqa, D. U. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sma untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika materi logika matematika. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 44–54.
- Istiqomah. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Matematika Umum Kelas XI*, Jakarta: Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Izzati, N. (2017). Penerapan PMR pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa SMP. *Jurnal Kiprah*, 5(2), 30–49. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v5i2.283>.
- Kemdikbud, P. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam BDR Yang Memanfaatkan Rumah Belajar*.
- Krismadika, A. P. (2020). Implementasi pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid-19 di sd it al-huda wonogiri. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Luvy Sylviana Zanthy, F. I. M. (2020). Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal materi transformasi geometri. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 16–25.

- <https://doi.org/10.32528/gammath.v5i1.3189>
- Marlina, D. (2021). Penerapan model pembelajaran SOLE (*self organized learning environments*) berbasis daring untuk meningkatkan hasil belajar IPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–78.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (A. Nuryanto (ed.); 1st ed.). UNY Press.
- Munir. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta.
- Mutiasari, M. (2021). Penerapan model self organized learning environment untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 9(2), 95–103.
- Natasya, J. (2020). *Pengembangan Mobile Learning Adobe Flash Professional CS 6 Berbasis Android Pada Materi Statistika SMP Kelas VIII*.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan multimedia interaktif matematika berorientasi kearifan lokal kelas 3 sekolah dasar negeri 1 paket agung. *Jurnal Eductech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan program construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10
- Pradana, I. B., Setyosari, P., & SSulthoni. (200). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata cahaya. 7(1), 26-32.
- Prillyana, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Venn Gram” untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Himpunan. Skripsi. Retrieved from <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/54384>.
- Rafiqoh, S. (2020). Arah kecenderungan dan isu dalam pembelajaran matematikasesuai pembelajaran abad 21 untuk menghadapi revolusi 4.0. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 58–73.
- Ratnaningsih, N., Nuradriani, M., & Nurazizah, I. S. (2021). Pengembagan media pembelajaran pada materi transformasi dengan berbantuan i-spring menggunakan pendekatan etnomatematika berbasis android. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(02), 32–42.
- Sholichah, A. F. (2019). Pembelajaran *self organised learning environment* (SOLE) dalam penyelesaian tugas di smp negeri 9 semarang.
- Situru, R. S. (2020). Pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19. *Elementary Journal*, 3(1), 40–46.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suarga. (2017). Kerangka dasar dan landasan pengembangan kurikulum 2013. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 15–23. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.3579>
- Suciati, S. (2021). Penerapan model pembelajaran self organized learning environments (sole) untuk meningkatkan pemahaman materi polimer.

- Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 321–328.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surani, D. (2019). Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5797>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Wijoyo, H., Suherman, Habibi, D., Sunarsih, D., Handoko, A. L., Setiawan, P., ... Musnaini. (2021). Dosen Inovatif Era New Normal. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Yaumi, M. (2015). *Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran* (Syamhari (ed.); 1st ed.). Alauddin University Press.

