

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, dkk. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuningtyas, E. L., Wulandari, A. A., & Farahsanti, I. (2017). Etnomatematika dan pemecahan masalah kombinatorik. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 3(2), 111-118
- Darma, dkk (2016). Hubungan kemandirian belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa calon guru matematika. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 169-178.
- Evilayanida, E. (2010). Pemecahan Masalah Matematika. *Visipena Jurnal*.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Hamzah, M. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengoperasikan Komputer melalui Metode Drill pada Pelajaran TIK di Kelas V SD Negeri 1 Moluo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. *Skripsi*, 1(151409540).
- Hartoyo, A. (2012). Eksplorasi etnomatematika pada budaya masyarakat dayak perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 14-23.
- Indrayanti, R. D., & Wijaya, A. (2016). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis pendidikan matematika realistik untuk topik matriks di smk kelas x. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 5(6).
- Kholif, S. (2014). Membandingkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang memperoleh model pembelajaran langsung dengan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) di kelas VII SMP YPI Darussalam 1 Cerme Gresik. *Jurnal Pendidikan Matematik*.
- Kurnia, dkk. (2019, October). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

- Lestari.,dan Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lusiana, I. (2018). Gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya Korea melalui serial Drama Korea bagi siswa SMAN 1 Turen Kabupaten Malang (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang*).
- Masykur, R., & dkk (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186
- Nurdin, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Study pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry education review (CER)*, 29-43.
- Nurhikmayati, I., & Sunendar, A. (2020). Pengembangan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar. Mosharafa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-12.
- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi etnomatematika kesenian rebana sebagai sumber belajar matematika pada jenjang MI. *Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*, 4(1).
- Rahmi, M, dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Sari, I. E., Irwan, I., Musdi, E., & Yerizon, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Scientific Approach Menggunakan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Pendipa Journal of Science Education*, 6(2), 386-393.
- Sholihatun,dkk (2021). Pengembangan media pembelajaran bangun ruang sisi datar menggunakan Macromedia Flash 8 berbasis pendekatan PMRI. *Pythagoras: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 16(2).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudaryono. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

- Suhendri, H. (2011). Pengaruh kecerdasan matematis–logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).
- Sundayana, R. (2016). Kaitan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP dalam pelajaran matematika. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 75-84.
- Supardi, S. (2015). Peran kedisiplinan belajar dan kecerdasan matematis logis dalam pembelajaran matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2)
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2).
- Yudhaskara, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Yudi, dkk (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika* , 1 (1), 84-92.
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 137-144.