

DATAR RUJUKAN

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Aditya. (2018). *No Title*.
- Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Science+Business Media B.V. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3d*. 9(4), 433–438.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Fuzzy Pada Mata Kuliah Sistem Cerdas Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang*. 29(1), 26. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Anomeisa, A. B., & Ernarningsih, D. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok*. 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i1.10635>
- Armadan, Somaakim, & Indrayanti. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Teori Van Hiele di Materi Segiempat Kelas Vii Smp Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 49–57.
- Aryani, N., & Lestari, A. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 3(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/4cvx8h18>
- Branch. (2009). *No Title*.
- Budiarty, P. D., & Utomo, R. B. (2024). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 420–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i3.1150>
- Cahyaningrum, I. Y., Fuady, A., & Faradiba, S. S. (2023). Karakterisasi Representasi Matematis Visual dan Simbolik Siswa Kelas IX pada Materi Transformasi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2646–2659. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1944>
- D, F., Sajidan, & Indriyanti, N. Y. (2023). *Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Environmental Pollution Learning Tools*. 2540(110012). <https://doi.org/10.1063/5.0125115>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.

- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics , Informatics , and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315> This
- Farida, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Mamtematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Statistika. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1.
- Fauziah, R. N., Ghufro, A., & Muhtadi, A. (2024). Analisis Tingkat Kepuasan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 219–227. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1576>
- Fitrianna, A. Y., Dinia, S., Mayasari, & Nurhafifah, A. Y. (2018). Kemampuan Representasi Matematika Siswa SMA: Evaluasi dari Disposisi Matematika Siswa. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 3(1). <https://doi.org/https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.23917/jramathedu.v3i1.5872?domain=https://journals.ums.ac.id>
- Goldin, G. A. (1998). Representational Systems, Learning, and Problem Solving in Mathematics. *Mathematical Behavior*, 17(2), 137–165. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0364-0213\(99\)80056-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0364-0213(99)80056-1)
- Hadiastuti, D. I., Soedjoko, E., & Mulyono. (2019). Analysis Of Mathematical Representation Aability Based on Students' Thinking Style in Solving Open-Ended Problems. *UJME*, 8(3), 195–201.
- Hafni, M., Syahputra, E., & Khairani, N. (2021). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Man 1 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paradikma.v14i1.24827>
- Handika, H., Widiawati, W., Widyaningrum, I., & Indrayati, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 13(2), 242–252.
- Harahap, F. A., Hutasuhut, S., & Thamrin. (2023). Development of Flip Book-Based Economics Teaching Materials to Improve the Economic Learning Outcomes of Students in Class XI MAN 2 Deli Serdang in Academic Year 2121/2122. *Jurnal Research of Social Science Economics and Management*, 02(6), 938–956. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/jrssem.v2i06.356>
- Haranti, M. R., Sari, N., & Sukmaningthias, N. (2025). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i2.18389>
- Haryudita, R. S., & Noer, S. H. (2024a). Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 139–148.

- Haryudita, R. S., & Noer, S. H. (2024b). Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran. *Hisotgram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/histogram.v8i1.3468>
- Hasyari, W. S. F. A., Rosmery, L., & Siregar, N. A. R. (2025). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Berdasarkan Efikasi Diri Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 6(1), 40–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.61291/jpi.v6i2.46>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ilmiawan, & Arif. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 2(3), 102–106. <https://doi.org/10.58258/jisip.v2i3.498>
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Prenadamedia Group.
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Pemahaman Konsep Materi Turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- Kartika. (2017). *No Title*.
- Kartina, T., Luritawaty, I. P., & Sumartini, T. S. (2025). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37729/jipm.v7i1.6000>
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digitas Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976–989. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Latief. (2009). *No Title*.
- Loviana, S., & Safaatin, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 terhadap kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 10(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v10i2.29039>
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. 10.

- Misyani, Erwis, F., Lubis, A., & Setiawan, A. (2025). Efektivitas Problem-Based Learning dalam Penanaman Profil Pelajar Pancasila Bernalar Kritis dan Kreatif The Effectiveness of Problem-Based Learning in Cultivating Pancasila Student Profiles with Critical and Creative Thinking. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 145–157. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.17509/jpp.v25i2.88497>
- Mudzakkir, H. (2006). *Strategi Think-Talk-Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematik Beragam Siswa SMP*.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alvabeta.
- Natonis, S. F., Daniel, F., & Gella, N. J. (2022). Analisis Representasi Matematis Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2592>
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*.
- Noerisahak, T. P., & Kurniasari, I. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika SMP Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Bermuatan Etnomatematika. *MATHE Dunesa*, 13(3), 940–958. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n3.p940-958>
- OECD. (2019). *Masa Depan Pendidikan dan Keterampilan 2030/2040*. OECD. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pramono, G. (2006). Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 10(19), 039–055. <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v10i19.400>
- Raharjo, S. (2015). Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS. <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html#>
- Rahmita, F., Rusijono, & Mariono, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Interaktif Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 9–20. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3187>
- Ramadhoni, I. (2024). *Pengembangan Aplikasi Petualangan Khazini Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Fisika*. Universitas Muhammadiyah Metro.
- Ramdan, M., Sawaliansyah, & Rusba, K. (2025). Identifikasi Postur Kerja Dengan Menggunakan Metode Rapid Entire Body Assessment di PT XYZ. *Jurnal Keselamatan, Kesehatan Kerja Dan Lindungan Lingkungan*, 11(2), 250–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.36277/identifikasi.v11i2.569>

- Riana. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.58432/relevan.v5i6.1698>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *MUDE: Multi Disiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Romadiningsih, R. D. (2019). *Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi*. Universitas Islam Negri Suska Riau.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2012), 51329–51337.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tuljannah, L., & Khabibah, S. (2021). Pengembangan e-book Interaktif pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP. *Jurnah Mathedunesa*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n2.p330-338>
- Turner, J. L. (2014). *Using Statistics in Small-Scale Language Education Research (Focus on Non-parametric Data)*. Routledge Taylor & Francis Group.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. UNESCO. <https://www.unesco.org/gem-report/en>
- Untari, D. T. (2020). *Buku Ajar Statistika 1*. CV. Pena Persada.
- Villegas, J. L., Castro, E., & Gutiérrez, J. (2009). *Representations in problem solving : a case study with optimization problems 1*. 7(17), 279–308.
- Waruwu, M. (2024a). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Waruwu, M. (2024b). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Keleihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto. (2019). *Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>
- Yudhanegara, M. R., & Lestari, K. E. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Beragam Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Terbuka*. 1(4), 94–103.
- Zega, R., & Mendrofa, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 66–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4474>