

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustyarini, Y. (2017). Pengembangan Modul Matematika Kontekstual dan Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan EQ Siswa Akselerasi. *Nidhomul Haq*, 2(1), 12–25.
- Agustyarini, Y., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual dan Metode Terbimbing untuk Meningkatkan EQ dan SQ Siswa Akselerasi Siswa SMP Akselerasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 135–147. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i1.7156>
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. *SEMINAR NASIONAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA (SNP2M) 2019 UMT*, 2.
- Arifin, Z. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills Matematika Siswa SMA Kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 99.
- Ariska, D. (2020). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTsS Lam Ujong Kabupaten Aceh Besar* (hlm. 104) [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Bentina, Sunardi, & Nurcholif. (2013). Profil Belajar Konsep Matematika Siswa Akselerasi Berdasarkan Teori Bruner dan Cara Belajar Liang Gie di SMP Negeri 3 Jember. *Pancaran*, 2(1), 151.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. ASCD.
- Burhan, A. (2021). *Bahan Ajar Pelatihan Sederhana (Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries)*. Bintang Pustaka Madani.
- Cahyadi, rahmat A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa*, 3, 2.

- Endra B.S, M. Kes, dr. F. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Zifatama Jawara.
- Fitriyani, Sakur, & Maimunah. (2020). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan bagi Siswa SMP/MTs Kelas IX. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(1), 81–90.
- Gufron, A., & Winarso, W. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *INSPIRAMATIKA. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 79.
- Habiba, F. E., Trapsilasiwi, D., & Kalimantan, J. (2015). *Analisis Keterampilan Metakognisi Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pokok Bahasan Segiempat Siswa Kelas Akselerasi di MTs Negeri 2 Jember*. 2(2), 17.
- Hakiim, S., & Hidayati, F. H. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Ditinjau Dari Siswa. *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 1(1), 45.
- Hasan, Dr. M., Milawati, Dr. Darodjat, & Harahap, Dr. T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Hawadi, R. A. (2003). *Akselerasi: A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Grasindo.
- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (Adobe Flash CS6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(3), 170.
- Hidayatullah, M. A., Win Afgani, M., & Nizar, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Kelas IX SMP. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v2i2.767>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- 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*, 08(01), 47.

Jhonson, & Tambunan, H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic dan Smoothboard Pada Matematika. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 1(1), 98–100. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1873>

Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–96. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media For Selling Employees on Paid TV. *Akademika*, 9(02), 132–133. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>

Khuzaimah, A., & Leonard. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Akselerasi Tingkat SD. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI*, 29.

Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. CV BUDI UTAMA.

Limbong, T. (2013). Pemanfaatan Visualisasi dan Animasi untuk Kegiatan Akademik Sebagai Sarana Pengumuman Pada STMIK Budi Darma Medan. *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 1(1), 69. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/KQUW3>

Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 01(02), 2.

Mahoney, D. J. (2018). *Lean Learning Using The Addie Model*. Atd Instructional Design.

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. CV BUDI UTAMA.

Morrison, G. R. (2011). *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons, Inc.

- Mubarok, M. U., & Zahro, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami*, 2(1), 38–39.
- Mudinilah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Bintang Pustaka Madani.
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., & Rahmah, N. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Teori dan Implementasi*. Pradina Pustaka.
- Mulyasa, H. E. (2011). *Manajemen dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. PT Bumi Aksara.
- Musser, G. L., Peterson, B. E., & Burger, F. W. (2014). *Mathematics for Elementary Teacher A Contemporary Approach*. Jhon Wiley & Sons.
- Nalinda, H. (2018). *Pengembangan Multimedia Onteraktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kalisegoro Semarang [PROPOSAL]*. Universitas Negeri Semarang.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penguunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nugraha, G. N. S., Teguh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 15.
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Vardika*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v3li2.10220>
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., & Guming, K. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). *Pengemabangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika*. 6(2), 8.

- Pratama, L. D., Lestari, W., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Melalui Problem Based Learning Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.1051>
- Putri, R. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh* (hlm. 35) [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Rahman, H. A. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Rigorous Mathematical Thinking (RMT) Pada Materi Kesebangunan*. 1(7), 74–80.
- Rahmat, A., Isa, Abd. H., Ismadaniar, & Arbarisi, M. (2021). *Model Mitigasi Leraning Loss Era Covid 19*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Rangkuti, R. K., Nasution, T. A., Rangkuti, R. T., & Ar-Razy, M. (2021). Pengembangan Pendekatan Saintifik K-13 Berbasis Media Autograph Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS). *MAJU*, 8(1), 244–255.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*. Academic & Research Institute Publisher.
- Rofiki, I. (2013). Profol Pemecahan Masalah Geometri Siswa Kelas Akselerasi SMP Negeri 1 Surabaya Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Matematika. *Departemen Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Airlangga*, 1, 302.
- Sa'adah, A., Setiyawati, D., & Taufiqoh, T. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Power Point Pada Kesebangunan dan Kekongruenan Bangun Datar* (hlm. 105–112) [KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN]. UNIVERSITAS PEKALONGAN.
- Sabiq, A. F. (2018). *Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Linsser Media.
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2). <https://doi.org/10.25273/jipm.v3i2.510>

- Saparwadi, L., & Anita, Y. (2018). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Akselerasi dengan Siswa Regular. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 350. <https://doi.org/10.30738/union.v6i3.3087>
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 258–259. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>
- Sari, A., & Rusmana, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Sparkol Pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan di SMP PGRI 2 Bogor. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(1), 112–120.
- Sariningsih, R., & Kadarisma, G. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Etnomatematika. *P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.22460/p2m.v3i1p53-56.478>
- Sastrawati, E., & Novallyan, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER*, 02(02), 72.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 10. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Shaufia, N., & Ranti, M. G. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs Pada Materi Kesebangunan Dan Kekongruenan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(2), 78.
- Simarmata, J., Simanihuruk, L., Ramadhani, R., Safitri, M., Wahyuni, D., & Iskandar, A. (2020). *Pembelajaran STEM Berbasis HOTS*. Yayasan Kita Menulis.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1), 012070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>

- Suparsawan, I. K. (2020). *Kolaborasi Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran STAD Geliatkan Peserta Didik*. Tata Akbar.
- Suryapuspitarini, B. K., Wardono, & Kartono. (2018). *Analisis Soal-Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Kurikulum 2013 untuk Mendukung Kemampuan Literasi Siswa* (Seminar PRISMA 1; hlm. 877 dan 880). Universitas Negeri Solo.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Syahroni, & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wahab, Dr. A., Junaedi, Efendi, D., & Prasetyo, H. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan Saintifik Terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 4. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.10066>
- Widana, I. W. (2017). *Modul: Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widjajanti, E. (2008). *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. FMIP UNY. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131569340/pengabdian/kualitas-lks.pdf>
- Wijaya, Dr. C. (2021). *Kapita Selektta Manajemen Pendidikan (Isu-Isu Strategik Manajemen Pendidikan)*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.

- Wijaya, I. (2018). *Professional Techer: Menjadi Guru Profesional*. CV Jejak.
- Yaumi, Dr. M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 91.
- Yusman, I. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. 1(1), 2.
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Micrososft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Ipteks Terapan*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.22216/jit.2017.v11i1.1648>