

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Mania, S., & Kusumayanti, A. (2019). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas VII SMP Dengan Menggunakan Three Tier Test Pada Materi Aljabar. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 1(1), 19-25.
- Amthari, W., Muhammad, D., & Anggraeni, E. (2021). *Pengembangan E- LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem pernapasan pada manusia kelas XI SMA*. *Jurnal ilmiah pendidikan biologi*, 7(3), 28 - 35.
- Awalsyah, Annisa dkk., "*Pengembangan lembar kerja siswa Berbantuan kvisoft flipbook maker untuk mengembangkan ketrampilan ilmiah siswa*", *Unner Physics education jurnal*, 2, 2018, h.33.
- Aningsih & Riska, P. S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Improve dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Pengasinan I Bekasi*. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 06(02).
- Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmenum.

- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik* (K. Nahdi (ed.). Universitas Hamzanwadi.
- Faizah, Iftakhul. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Digital Berbantuan Website Wizer.me Pada Materi Lingkaran Kelas VIII*. Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Hairani, N. A. (2017). *Pengembangan Instrumen ztes Diagnostik Berbentuk Uraian Untuk Mengidentifikasi Pemahaman Konsep Matematika Wajib Siswa SMAN 1 Makassar*. Universitas Alauddin Makassar.
- Herutomo, R. A. (2017). Miskonsepsi aljabar: konteks pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP. *Journal of Basication: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-8.
- Kartika, Y. (2018). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), h. 777 – 785.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kumalasari, O.D., & Julianto. (2021). *Pengembangan lembar kerja peserta didik ilmu pengetahuan alam Berbantuan website wizer.me materi energi alternatif kelas IV Sekolah Dasar*. jurnal PGSD, 9 (7), 2827 - 2837.
- Kopniak, N.B. (2018). *The use of interactive multimedia worksheet at higher education institutions*. (63, no 01), 116 - 129.
- Limardani, G. (2015). *Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal operasi aljabar berdasarkan teori pemahaman skemp pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 4 Jember*. Univeritas Jember.
- Manula, A. C., & Zanthly, L. S. (2020). *Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas IX Dalam Menyelesaikan Soal Materi Lingkaran*. Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 104 - 112.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). *Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(2), 195–202.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan*

- hasil belajar matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73.
- Nasution, E.A. (2020). *Developing digital worksheet by using wizer.me for teaching listening skill to the tenth grade student in SMK negeri 7 Medan*. Medan : faculty of languages and arts.
- Nurjanah, S. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Menggunakan Masalah Kontektual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Jogjakarta: Diva Press.
- Prambudi, E.Y., & Yuniarta, T.N. (2020). *Pengembangan Media Bus Race Algebra Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 04(01), h.8 – 22.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif membuat bahan ajar inovatif (D. Wijaya (ed.))*. Yogyakarta: Diva press.
- Putri, F. R., Maizora, S., & Susanta, A. (2018). *Pengembangan Aplikasi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Model Drill and Practice*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2(1), 49–55.

- Putri, V.A.R., Delia, I. (2021). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD, 9(10), h. 3542 – 3550.
- Putriningsih, D. Adha, I. Mandasari, N. (2018). Analisis Kesulitan Siswa Kelas VII di SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2017/2018 Dalam Soal Operasi Bilangan Bulat.
- Purbasari, R. J., Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1(4), 1–10.
- Purnama, D. S. (2019). *Penerapan Game Edukatif Monopoli Matematika (MONOLITA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP*. Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*.
- Rahmadani, E., & Putri, F.A. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk siswa kelas 8 di Mtsn 2 Medan*. *Jurnal bahasa dan seni* 32 (1), 27 - 38.

- Safitri, O.N. & Mulyani, (2022). *Pengembangan Media Bahan Ajar E- LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II*. Jurnal PGSD. 10(1). 86 - 97.
- Shafriandono & Charis. (2014). *Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa Sebagai Media Pembelajaran Yang Praktis, Fleksibel dan Edukatif Berbasis Web*. Jurnal Teknik Usfat, 10(1). 25 - 35.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). *Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa*. Jurnal Pendidikan dan pengajaran, 49(2), 48-58.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sumarmo, U. (2014). *Asesmen Soft Skill dan Hard Skill Matematik Siswa Dalam Kurikulum 2013*.
- Sundayana, R. (2016). *Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut, 5(2) : 75 - 84.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan*

*Disertasi*. Sleman. Aswaja Pressindo, (online), (<http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1788/1/Buku%20Manajemen%20Penelitian%20Pengembangan%20Dr.%20Budiyono%20Saputro,%20M.Pd>), diakses pada 03 Desember 2022.

- Syafrudin, T., & Sujarwo, S. (2019). *Pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran matematika bagi siswa tunarungu*. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 87-94.
- Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). *Taksonomi Bloom*. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 766(1), 1-7.
- Wuriandari, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Integral (ROTARIN) dilengkapi Lembar tugas Siswa pada Materi integral*. Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.
- Yulia, S., Buyung, & Relawati. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Bilangan Di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 61–70.