

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika dengan Aplikasi Book Creator untuk Mendukung Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial. Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Afifah, A.F. (2022). Pengembangan media pembelajaran bimatika (bingo matematika) dengan menerapkan *edutainment* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.
- Anisah, Zulkardi, & Darmawijoyo. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model Pada Konten Quantity Untuk Mengukur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1)
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126–132. (<https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>)
- Faizah, Iftakhul. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Digital Berbantuan Website Wizer.me Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.
- Firmana, Yohanes Daya. (2016). Penggunaan dan Pemanfaatan Smartphone di Kalangan Siswa Kelas X, Studi Kasus: SMA Negeri 3 Pati Kelas X MIA-6.

- Friantini,R.N., & Rahmat W. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI*, (Online), 4(1), 6-11, (<https://core.ac.uk/download/pdf/326447327.pdf>)
- Hidayat, P. W., & Djamilah, B. W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. 13(1), 67-75 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/21167/pdf> )
- Irawan JD, Prasetio S, Wibowo SA, Pranoto YA. 2015. Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Greenfoot. *Jurnal Industri Inovatif* Vol 5 No 2 September 29-35.
- Iswanto. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Syntax Idea*.3(2), (<https://www.jurnal.syntaxidea.co.id/index.php/syntaxidea/article/view/1047/610>)
- Khoerunnisa, S. F., Eka, S, & Gilda, K. (2022). Peningkatan hasil Belajar Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Dengan Menggunakan Model Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan MatematikaInovatif*, 1505-1512.
- Komariyah, S., Dian S.N.A & Gaguk. R. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Sosiohumaniora*, (Online), 4(1)



(<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/1477/1247>), diakses 11 Desember 2022

- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1), 38-50, (<https://ejournal.stikipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71>), diakses tanggal 7 Desember 2022
- Launin, S., Nugroho, W & Setiawan., A. (2022). Pengaruh Media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 1(3), 2809-8005.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refilia Aditama.
- Mulyalti, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro.
- Patahuddin, S. M & Rokhim, A. F. (2009). Website permainan matematika online untuk belajar matematika secara menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 103-111). (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/332>) diakses tanggal 22 desember 2022
- Sari, F. M., & Harini, E. (2015). Hubungan Persepsi Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika Minat Belajar dan Kemandirian



Belajar dengan Hasil Belajar Matematika. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1), 61-68, (<https://core.ac.uk/reader/230371870>) diakses tanggal 1 Januari 2023

- Silaban, A. M., & Lumbantoruan, J. H. (2021). Analisis Kesulitan Dalam Pemecahan Masalah Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Siswa Kelas Xi Ipa Di Sma Hkbp Lingtongnihuta. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP-UKI*, 1-16.
- Silviani, Jailani, Lusyana, Hadi. (2017) Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan *Inquiry Based Learning Setting Group Investigation*.
- Skripsi. Salatiga: Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Syafrudin, T., & Sujarwo. (2019). Pengembangan Bahan Ajar untuk Pembelajaran Matematika bagi Siswa Tunarungu. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2). 87-94, ([http://eprints.unipdu.ac.id/1960/1/C1\\_1%20suska%20Tomy%20Syafudin%20plagiasi%20plagiasi%20.pdf](http://eprints.unipdu.ac.id/1960/1/C1_1%20suska%20Tomy%20Syafudin%20plagiasi%20plagiasi%20.pdf)) diakses tanggal 30 Desember 2022



- Rofiah, S (2017) Pengenalan Greenfoot dalam Pembuatan Game Berorientasi Objek. *Information management for education and professionals*. 1(2), 213-222.
- Zaenab, U. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus pada SMK Negeri 1 Nesjid Raya)*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

