

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanata, Dias, Nur Izzati, and Okta Alpindo. "Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving Dengan Konteks Kemaritiman Pada Materi Aljabar SMP." *Student Online Journal (SOJ) Universitas Maritim Raja Ali Haji* 2, no. 1 (2021): 650.
- Agus, Nuniek Avianti. *Mudah Belajar Matematika 2 Untuk Kelas VIII SMP/Mts*. Cetakan I. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Alja'fi, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Al-Bukhari. *Shahih Al-Bukhari*. Kitab Ar-R. Beirut-Libanon: Darul Fikri, n.d.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- As'ari, Abdur Rahman, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, and Ibnu Taufiq. *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester I*. Edisi Revi. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Az-Zabidi, Imam. *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*. Cet.1. Bandung: Mizan, 1997.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Cetakan I. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- . *Media Pembelajaran Efektif*. Cetakan I. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Diana, Ledi, and Anggita Maharani. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral." *Jurnal Derivat* 6, no. 1 (2019): 26–27.
- Dris, J, and Tasari. *Matematika Untuk SMP Dan MTs Kelas VII*. Jilid 1. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.
- Guzali, Ahmad. "Wawancara Dengan Guru Matematika Kelas VII SMP Negeri 12 Palopo," 2022.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al Qur'an Al-Karim SAMARA Tajwid Dan Terjemah*. Edisi Wani. Jl. KH. Mas Mansyur No. 57 Surabaya: HALIM, 2016.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Cetakan Ke. Jakarta: Kencana

(Divisi Prenadamedia Group), 2020.

- Maghfiroh, Robiatul, Siti Khabibah, and Gunanto Amintoko. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Bentuk Aljabar." *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 6, no. 2 (2021): 86.
- Manik, Dame Rosida. *Penunjang Belajar Matematika Untuk SMP/MTs*. Edited by Marita Melani. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Miftahuddin, Untung Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Android Berbantuan Software Construct 2 Pada Pola Bilangan." Universitas Jember, 2019.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran." *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 108.
- Rahmanidar, Khairiani Idris, and Nuranwar. "Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bentuk Aljabar." *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 13. <https://doi.org/10.47766/ar-riyadhiyyat.v1i1.873>.
- RI, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama. *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta, 2006.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: SAGUSAGAME, 2018.
- Roedavan, Rickman. *Construct 2: Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika, 2017.
- Rohma, Ani, and Ummu Sholihah. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021): 300–303. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>.
- Rosdiana. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo ( Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo )." *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 4, no. 1 (2016): 74. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.
- Rosyid, Moh. Zaiful, Halimatus Sa'diyah, and Nanda Septiana. *Ragam Media Pembelajaran*. Edited by Taufikurrahman. Pamekasan: Literasi Nusantara, 2019.
- Rustandi, Andi, and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *Jurnal*

*Fasilkom Universitas Mulawarman* 11, no. 2 (2021): 59.

- Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. Cetakan I. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020.
- Sandy, Teguh Arie, and Wahyu Nur Hidayat. *Game Mobile Learning*. Edited by Vera Himatul Ngazizah. Cetakan I. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2019.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- . *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Jozua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Giap. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Cetakan I. Jawa Timur: Agrapana Media, 2021.
- Spiegel, Murray R. *Seri Buku Schaum Teori Dan Soal-Soal Matematika Dasar*. Jakarta: Erlangga, 1984.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D) Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial Dan Teknik*. Cetakan Ke. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukino, and Wilson Simangunsong. *Matematika Untuk SMP Kelas VIII*. Jilid 2. Jakarta: Erlangga, 2006.
- Susanto, Dicky, Savitri Sihombing, Marianna Magdalena Radjawane, Ambarsari Kusuma Wardani, Theja Kurniawan, Yulian Candra, and Sinta Mulyani. *MATEMATIKA Untuk SMP/MTs KELAS VII*. Edited by Tri Hartini. Cetakan Pe. Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Susanto, Heri, and Helmi Akmal. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. Edited by Bambang Subiyakto. Cet. ke-1. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019.
- Tosho, Tim Gakko. *Matematika Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*. Cetakan Ke. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021. [https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah\\_menengah\\_pertama](https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_pertama).

- Trisnawaati, Leni, Abi Fadila, and Farida. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Dimensi Tiga." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung* 1, no. 2 (2018): 501.
- Wahab, Abdul, Junaedi, Didik Efendi, Rani Febriyanni, Hendri Prasetyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Agung Wicaksono, Rosalina Natalia Rawa, and Louise M Saija. *Media Pembelajaran Matematika*. Edited by Iffah S. Mustasyrifah. Cetakan I. Jl. Kompleks Pelajar Tijue: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wahyuni, Dinda Qori, and Rusydi Ananda. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 01 (2022): 869–70.
- Wibawanto, Wandah. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cetakan I. Jawa timur: Penerbit Cerdas Ulet dan Kreatif, 2017.
- Wicaksono, Gesit, and Tri Nova Hasti Yunianta. "Pengembangan Game Edukasi 'PETUALANGAN ALJA ' Untuk Melatih Conceptual Understanding Dan Procedural Fluency Siswa SMP Materi Aljabar." *Satya Widya* 37, no. 1 (2021): 49–50.
- Ya'cub, Mihmidaty. "Media Pendidikan Perpektif Al Quran Hadis Dan Pengembangannya." *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (2018): 113. <https://doi.org/https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i2.53>.
- Yani Susanti, Yusta, and Yadi Ardiawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Poweroint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Journal of Educational Integration and Development* 1, no. 4 (2021): 230.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Cetakan Ke. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Cetakan I. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.