

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, C. E., Froustet, M. E., LeBlanc, J. F., Payne, J. N., Priest, A., Reed, J. F., Worth, J. E., Thomason, G. M., Robinson, B., & Payne, J. N. (2020). National Council of Teachers of Mathematics. *The Arithmetic Teacher*, 29(5), 59. <https://doi.org/10.5951/at.29.5.0059>
- Annisa, G. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantu multimedia interaktif Articulate Storyline 3 terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem reproduksi kelas XI. *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach ninth edition (9th ed.)*. Library of Congress Cataloging.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2000). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Asri, B. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Azkiya, T. A., & Julianto. (2023). Pengaruh model problem based learning berbantuan media asticulate storyline 3 terhadap hasil belajar IPA materi siklus air siswa kelas V SDN Kapasan III/145. *Jurnal Penelitian Pedidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 330–343. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52709>
- Bell, F. H. (1987). *Teaching and Learning Mathematics*. Wm.C. Brown Company Publishers.
- Cahyanti, H. I. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Articulate Storyline untuk Mendukung Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI

dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang. *Universitas Islam Malang*.

Damanik, D. N., Yarshal, D., Amplas, M., & Medan, K. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-benda di Sekitar Kita di Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 14–21.

Erwin, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Ar-Ruzz Media.

Gio, P. U., & Irawan, D. E. (2016). Belajar Statistika dengan R. *USU Press, April*, 262.

Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. . (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Peluang. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103–110. <https://doi.org/10.34312/euler.v10i1.14496>

Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Andi Offset.

Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara.

Harisantoso, J., Surur, M., & Suhartini. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dikuasai oleh siswa [1]. Pemecahan masalah adalah proses yang sangat bermanfaat , bersifat dengan baik dan termotivasi untuk berkolaborasi dalam pemecahan. *Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(1), 73–82.

Hidayah, A., & Irsanti, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Di SMP". *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3*.

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

Husein, U. (2008). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. PT Rajagrafindo Persada.

- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) dengan Cooperatif (Make-a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, Dan Humaniora*, 3(2), 7.
- Ismadi, J. (2009). *Sistem Persamaan*. Buana Cipta Pustaka.
- Jatisunda, M. G. (2017). Hubungan Self-Efficacy Siswa SMP dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 24–30.
- Junpahira, S. V, & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam *... Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2).
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7220>
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/7220/2730>
- Kemendikbud. (2016). *Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1995). *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. Allyn & Bacon.
- Kurniasih, I., & Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Leni, R. (2022). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Malhotra, N. (1996). *Marketing Research: An Applied Orientation 4th Edition*. Pearson Education Inc.
- Masjaya, & Wardono. (2018). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika dalam Meningkatkan SDM. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 568–574.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Bumi

Aksara.

- Mufidah, E., & Khori, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Ibtida'*, 124–132.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teacher of Mathematics.
- Owen, C. (2019). Problem-Based Learning. *Learning and Teaching in Higher Education: Perspectives from a Business School*, 139–151. <https://doi.org/10.4337/9781788975087.00027>
- Polya, G. (1973). *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method (Second ed)*. Princeton University Press.
- Priyatno, D. (2017). *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Andi Offset.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.17-23>
- Ramadhani, W. A., Symsurizal, & Afrida. (2022). Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Penyangga Hydrogen. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Ramlawati, Yunus, S. R., & Insani, A. (2017). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*, 6(1), 1–14. <http://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/download/6451/3684>
- Retnawati, H. (2016). *Heri Retnawati 9 786021 547984*.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistik*. Alfabeta.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*

Guru. PT Raja Grafindo Persada.

- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi 2*. Rajawali Press.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*.
- Schleicher, A. (2019). *PISA 2018 Insights and Interpretations*. OECD Publishing.
- Shapiro, S.S. & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance for normality (complete samples). *Biometrika*, 52.
- Suardi, N. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ariculate Storyline pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. *Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin*.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2003). *Metode penelitian administrasi*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2007a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2007b). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA-UPI.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Remaja

Rosdakarya.

Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Ar-Ruzz Media.

Suryabrata, S. (2008). *Psikologi pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.

Susanto, A. (2014). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah*. Prenada Media Group.

Taylor, L., 1993. (1993). Vygotskian influences in mathematics education, with particular reference to attitude development. *Focus on Learning Problems in Mathematics*.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara.

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

Wahyuni, N. P., & Masriyah, M. (2021). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah PISA pada Konten Change and Relationship Berdasarkan Taksonomi SOLO. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2604–2618.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.901>

Winasanjaya. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana.

Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA Feasibility. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 167–174.

Yilmaz, S., & Erol, İ. E. (2019). Comparison of the Online Education Platforms, and Innovative Solution Proposals. *Communication and Technology Congress*, 259–268.

Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445-452>