

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. A., Muhammad, G., Erihadiana, M., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Kecakapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 88–104. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6712](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6712)
- Abdullah, F. S., Nova, T., & Yunianta, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri*. 7(3), 434–443.
- Adiyanti, C. A., Aini, I. N., & Pd, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Terhadap Materi Persamaan Garis Lurus. *Rosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 560.
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *AL-MARSUS: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Anton, H., & Rorres, C. (2013). *Elementary Linear Algebra*.
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.

- Arriani, F., Agustawati, Rizki, A., Widiyanti, R., Wibowo, S., Tulalessy, C., & Herawati, F. (2021). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Inklusif*.
- Asmedy. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga. *Ainara Journal*, 2(2), 124–132. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Aula¹, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21–28.
- Aulia, S., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *Journal for Research in Mathematics Learning* p, 4(3), 205–214.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12).
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (1st ed., Vol. 3). Fatawa Publishing.

- Bintiningtiyas, N., & Lutfi, A. (2016). Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Development Of Varmintz Chemistry As Learning Media On Periodic System Of Element. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 302–308.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dwi Novitasari, Z., Fitriani, N., Siliwangi, I., Terusan Jenderal Sudirman, J., & Barat, J. (2021). ANALISIS KESALAHAN SISWA PADA PERSAMAAN GARIS LURUS BERDASARKAN TAHAPAN KASTOLAN. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.957-964>
- Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>
- Ekawati, H. (2016). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share dan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas VII SMP Negeri 10 Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*, 1(1), 54–64.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Mtavayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4>
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6 Education and Management*, 1(2), 1–6.
- Hadi, M. E. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Berbantuan Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasi Matematika Siswa* [Bachelor's Thesis]. FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Indrayanti, R. D., & Wijaya, A. (2016). Pengembangan lembar kerja siswa berbasis pendidikan matematika realistik untuk topik matriks di smk kelas x. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 5(6).
- Irza Afriansyah, E., & Sridana, N. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 9 Mataram pada Pembelajaran Materi Persamaan Garis Lurus dengan Menerapkan Model Discovery Learning. *Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 353. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Ismi, A. N. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Videoscribe Sparkol pada Materi Persamaan Garis Lurus Siswa SMPN 5 Depok. *TLUTUH SAWO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Humaniora*, 6(3).

- Isnaeni, R., Fajriyah, L., Risky, E. S., Purwasih, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Journal of Medives*, 2(1), 107–115. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/matematika/article/view/528>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Paket Siswa Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII*.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 1(1), 516–525.
- Lasmi, L. (2023). Pengembangan E-Book Berbasis Penalaran Spasial Siswa Smp Kelas VIII Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Diploma Thesis, IKIP PGRI PONTIANAK*.
- Marlina, E. (2023). Pembinaan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Pada Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal of Community Dedication*, 3(1), 88–97.
- Mediyani, D., Ar-Rahiiqil Mahtuum, Z., Siliwangi, I., Terusan, J. L., & Sudirman, J. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Statistika Pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(4). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.385-384>

- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185. <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., Umayah, & Juhri. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal*, 6(1).
- Mutia Hasnan, S., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Nasruddin, Junaedi, Wahyuni, M., Saputra, E., Wewe, M., Zulmaulida, R., Lisa, & Asmin, L. O. (2021). *Teori Matematika Dasar*. Yayasan Penerbit Muhmmad Zaini.
- Ningrum, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Scratch Dengan Pendekatan Konstektual Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Bringin Tahun Ajaran 2021/2022*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

- Nugroho, M. H., & Sutirna. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMPN 2 Majalaya Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Nurainun. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP* [Doctoral dissertation]. Universitas Islam Riau.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.; 1st ed.). Jejak Publisher.
- Nurjanah, W. (2019a). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Scratch Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Prisma dan Limas Pada Kelas VII*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Nurjanah, W. (2019b). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Scratch Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Prisma Dan Limas Pada Kelas VIII*. *Repository FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pratiwi, W., Arumsari, A., Adirakasiwi, A. G., & Arumsari, A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3).
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17077>

- Primavera, I. R. C. (2014). Pengaruh Media Audio-Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Konsep Elastisitas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Priyanto, K., Nurjaman, A., Sari, I. P., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., & History, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dekstop Menggunakan Aplikasi Netbeans Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4).
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.18177>
- Putra, A. R. A., Lidinillah, D. A. M., & Nuryadin, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Berbantuan Scratch Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 911–9220.
- Putri, A., Sari, P., Amin, M., Lukiaty, B., & Biologi, P. (2017). Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Bioinformatika Dengan Model ADDDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(6), 768–772.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan karakteristik Gaya Belajar* (Vol. 4, Issue 2).
- Rhamayanti, Y., & Lisa, D. (2022). *Geometri Analitik Bidang*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

- Sa'adah, L. (2020). Efektivitas Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Terhadap Prestasi belajar Matematika Peserta Didik Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VII. *Repository Universitas Muhammadiyah Semarang*. <http://repository.unimus.ac.id>
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Safriati. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Persamaan Garis Lurusdi SMPN 2 Peukan Pidie. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 27(2), 128–143.
- Saputri, Y. I. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning Pada Materi Persamaan Garis Lurus*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 1348–1363.
- Setiawati, F. (2022). Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum terhadap Pembelajaran di Sekolah. *Nizamul 'Ilmi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)*, 7(1).
- Sugiyono, P. (2011). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Supriadi, D. (2020). *Coding Scratch Basic - Scratch 3 (Vol. 1)*. Saung Coding.

- Suprianto, A., Wiliani, N., & Nugraha, Y. P. (2019). Aplikasi Game Finding Sea Menggunakan Scratch 1.4 Application Of Sea Game Finding Using Scratch 1.4. *Incomtech (Jurnal Penelitian Teknologi Informatika Dan Komunikasi)*, 8(1).
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Sutomo, Moh. (2022). *Perencanaan Pembelajaran IPS* (Asnawan, Ed.). BILDUNG.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 11, 128–133.
- Tohir, mohammad, As'ari, A. R., Anam, A. C., & Taufiq, I. (2022). *1. Buku Panduan Guru Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII*.
- Valentino, E. (2017). Analisis Kesalahan Konten Matematika pada Buku Siswa Tematik Sekolah Dasar Kelas V Semester I Kurikulum 2013. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(2).
- Wahidin Ashari, N. (2017). Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kecakapan Pembuktian Matematis Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2).

- Widyasti, N., Wiratma, I., & Muderawan, I. (2020). Uji Validasi Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1).
- Wijayanti, E., Fayeldi, T., Ika, Y., & Pranyata, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 224–235. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4305182>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought ACIET*, 1(1).
- Yaniawati, P., Supianti, I., Fisher, D., & Sa'adah, N. (2020). *Modul Persamaan Garis Lurus Sekolah Menengah Pertama*. www.tcpdf.org
- Yesika Ardelina, A., Ain, N., & Dian Ayu, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 3(4).
- Yulianisa, A., & Sudihartinih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Aljabar Berbasis Aplikasi Scratch. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(2), 142–156. <https://doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp142-156>
- Yusuf, M. (2021). *Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli*.
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal*

MENTARI: Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 2(1), 11–19.

<https://doi.org/10.34306/mentari.v2i1.328>

Zakariah, M. A., Afriani Vivi, & Zakariah, KH. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.