

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, dkk. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru-Guru SD Muhammadiyah di Kota Medan. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat*.
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahaan Masalah Pada Pembelajaran Matematika Sd . *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana*, 65-71.
- Amin, M. M. (2012). Pendidikan Karakter (Yulianingsih (Ed.); 1st Ed.). Baduose
- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Pendekatan Problem-Solving Pada Materi Spltv Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06, 1962–1977.
- Amir, I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti. *Inovasi Dan pembelajaran Fisika*, 25-35.
- Ananda Hadi, E. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran . *Warta Edisi*, 56.
- Antika, Y, Bambang Suprianto. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Op Amp Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 02 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan*, 05 (2): 493 - 497.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Argarini, D. F. (2018). Analisis Pemecahaan Masalah Berbasis Polya Pada Materi Perkalian Vektor Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* , 91-99
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Darma, Y., & Sujadi, I. (2014). Strategi Heuristik Dengan Pendekatan Metakognitif Dan Investigasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Mipa (Old)*, 15(2).
- Darma, Y., Firdaus, M., & Pratama, A. (2017). Analisis Metakognisi Terhadap Pemecahan Masalah Dalam Materi Kaidah Pencacahan Pada Siswa Kelas Xii Ips I Man I Kubu Raya 1,2,3. 438–445.

- Darma, Y., Dede, S., Yani, A. (2019). Analisis Data Statistik Sebuah Pendekatan Praktis Pengolahan Statistik Bermuatan Karakter. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Elyas, A. H. (2018). Penguasaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Warta Edisi*, 56.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Hariyadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel . *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa* , 1-13.
- Gunawan, W. (2010). Kebut Sehari Jadi Webmasters. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama. *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.20527/Edumat.V2i1.603>
- Hamzah, A. (2014). Evaluasi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- _____ (2019). Metode Penelitian & Pengembangan. Malang: Cv. Literasi Nusantara.
- _____ (2020). Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development (M. R. Aqli (Ed.); 1st Ed.). Literasi Nusantara.
- Hasan, Dr. M., Milawati, M., & Darodjat, Dr. D. (2021). *Media Pembelajaran* (Pertama, Vol. 260). Tahta Media Group.
- Hidayatullah, F. (2010). Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa (M. Rohmadi (Ed.); 1st Ed.). Yuma Pustaka
- Indrayanti, R. D. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 1-13.
- Iranti, N. P., & Wicaksono, A. A. (2021). Pengembangan E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Matheducation Nusantara*, 1-9.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2018). Pendidikan Karakter: Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah (A. S. Wardan (Ed.); 5th Ed.). Remaja Rosdakarya.

- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 95-102.
- Lestari, A. D., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–8.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (Ed.); 3rd Ed.). Pt Refika Aditama.
- Mahmudah, S (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab,130-138
- Meri, A., & Zubaidah, A. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 147-153.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V3i2.142>
- Nathasa Pramudita, I., & Antonius Alam, W. (2021). Pengembangan E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Matheducation Nusantara*, 1-9.
- Novianti, D. (2021). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 117- 124.
- Sahronih, S., Ismuwardani, Z., Suanto, A., & Shofari, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edu Game Augmented Reality Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Teknologi Informasi Komunikasi (E-Jurnal)*, 128-133.
- Salehha, O., Khaulah, S., & Nurhayati, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Thinking Auloud Pair Problem Solving (Taapps) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Berbantuan Kartu Domino. *Cendikia, Jurnal Pendidikan Matematika*, 81-93.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*.
- Situmorang, A. S. (2016). Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Kemampuan Pemecahaan Masalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Universitas Hkmb. *Suluh Pendidikan*, 12-22.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning* (Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar Penerjemah Arif Rahman) . Jakarta: Kencana.

- Sri Sumartini, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahaan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mosharafa*, 148-158.
- ADDIN ZOTERO_BIBL
{"uncited":[],"omitted":[],"custom":[]} CSL_BIBLIOGRAPHY
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2011). Pengembangan Web Pembelajaran . 1-8.
- Tasri, L. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web. *Jurnal Medtek*, 50-57.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Yudhaskara, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 891-89
- Zubaidah, A., Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 147-153.