

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2019). Pengembangan Modul Sempoa Sebagai Alternatif dalam Mata Kuliah Inovatif Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 462-470. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.130>.
- Aras, I., Hermansyah, & Darmayasa, J. B. (2021). Pembelajaran Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan*, 9(1), 13-28. <http://dx.doi.org/10.24256/jpmipa.v9i1.1339>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arindiono, R.Y. & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Seni dan Sains ITS*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>.
- Asiawati, L., Badruttamam, Hidayat, A., & Basri, H. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dan Pemberian *Scaffolding* pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(2), 208-216.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. (2016). *KBBI Daring*. [Online]. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12. Retrieved March 11, 2022 from <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/271>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing. Retrieved March 15, 2022 from https://play.google.com/books/reader?id=pBgJEAAAQBAJ&pg=GBS.PR4&hl=en_GB
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daniel, M. & Mufit, F. (2021). *Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019*. *JPPF: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika*, 7(2), 177-190. <http://doi.org/10.21009/1.07210>.

- Dianto, R., Setiowati, D., & Mukaromah, L. (2018). Penggunaan Sempoa untuk Meningkatkan Mental Aritmatika Siswa SD pada Pembelajaran Kabataku. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(2), 145-152. <http://dx.doi.org/10.29300/equation.v1i2.2296>.
- Djumanta, W. (2005). *Mari Memahami Konsep Matematika Untuk Kelas VII*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Ernawati, I. & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fadhalah. (2021). *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press. Retrieved March 30, 2022 from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=rN4fEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP4&dq=Wawancara&ots=yxGNF7W24P&sig=OZJ07wy_PlvMkSwrj_IGX_Uuy7A&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.
- Fikri, A. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Fikri, M. & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Adobe Animate di SMKN 1 Bukittinggi. *Jurnal Informatika Upgris*, 7(2), 59-63. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIU/article/view/9036/4995>.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>.
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2019). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurino, Y. D. (2018). *Problem Solving* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1). doi:10.31949/jcpv4i1.706.
- Kurniati, R., Ruslan, & Ihsan, H. (2018). Miskonsepsi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) terhadap Bilangan Bulat, Operasi, dan Sifat-sifatnya. *Inteligensi: Jurnal*

- Ilmu Pendidikan*, 1(1). [online] Retrieved March 22, 2022 from <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/view/1137/1019>.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Labrecque, J. & Shukla, A. (2021). *Mastering Adobe Animate 2021: Explore Professional Techniques and Best Practices to Design Vivid Animations and Interactive Content*. Britania Raya: Packt Publishing. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Mastering_Adobe_Animate_2021/6xccEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution*. (2nd, ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, N. Md., Suarjana, I. Md., & Renda, N. T. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 266-274. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16142>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press. Retrieved March 30, 2022 from https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YfNqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=kuesioner&ots=ruZFGWIXWQ&sig=C-IUNeeoxlkULUL_z7Bw6KBYZks&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.
- Nuryanto, H. (2012). *Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka. Retrieved April 9, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Perkembangan_Teknologi_Informasi/d5jJDAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=sejarah+perkembangan+sempoa&pg=PA30&printsec=frontcover.

- Pratidhina,E., wirjawan, J.V.D., Untung, G.B., & Herwinarso. (2020). *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Animate*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/CARA_MUDAH_MENYUSUN_MEDIA_PEMBELAJARAN_F/LG0QEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35-40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). Pengembangan *E-Learning* Menggunakan *Adobe Animate Creative Cloud* dengan Penerapan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76-92. <https://doi.org/10.51339/akademika.v3i1.310>.
- Rohman, S. (2021). *Model Pembelajaran, Hasil Belajar, dan Respon Peserta Didik*. Bogor: Guepedia. Retrieved April 19, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Hasil_Belajar_dan_Res/TyddEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=respon+peserta+didik&pg=PA39&printsec=frontcover.
- Saleh, Muhammad. (2018). Penggunaan Mistar Hitung Sebagai Media Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas VII MTsN 7 Hulu Sungai Tengah. *Skripsi*. Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Retrieved June 10, 2022 from <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/9721>.
- Samoly, K. (2012). *The History of The Abacus*. *Ohio Journal of School Mathematics*, 65, 58-66. Retrieved April 11, 2022 from https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/78206/OJSM_65_Spring2012_58.pdf.
- Sanusi, A. & Haq, F. Y. A. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media *Adobe Animate CC* di Sekolah. *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab*, 18(1), 1-14. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>.

- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Desain Pembelajaran di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan*, 87-92. Retrieved April 19, 2022 from <http://eprints.umsida.ac.id/432/>.
- Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., & Desyanti. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi. *Abdine: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14-19. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i1.171>.
- Satriawan, R., Fahrurrazi, Endriana, N., Hayati, N., Hirzi, R. H., ... Haspani, D. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bilangan Berbasis Audio Visual Menggunakan Adobe Flash Profesional CS 6. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2(1), 9-20. <https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.858>.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... Irma. (2020). *Elemen-elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Retrieved April 13, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Elemen_Elemen_Multimedia_untuk_Pembelaja/oNjdDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1.
- Sirri, E. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Mengeksplor Kemampuan Spasial. *Tesis*. Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Siliwangi.
- Srintin, A., Setyadi, D., & Mampouw, H. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126-138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>.
- Stapa, M. A. & Mohammad, N. (2019). *The Use of ADDIE Model for Designing Blended Learning Application at Vocational Colleges in Malaysia*. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 8(1), 49-62. [dx.doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05](https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05).

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development/R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi. Retrieved February 13, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtIDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, A., Gunawan, D. I., & Samsir. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Jarimatika Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Multimedia. *U-NET: Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.52332/u-net.v3i1.20>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Retrieved April 19, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Matematika/HWI XEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Walker, D. F. & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspective for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, J. E., & Vidiанти, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 142-147. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1228169&val=11344&title=>

- Wijayanti, S.P. & Suswandari, M. (2022). Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Mathema Journal: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 58-66. Retrieved June 10, 2022 from <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/1531>.
- Yunita, S. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.