

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurmadikta*, 2.
- Andriani, T. (2016). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . *Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 127-150.
- Anggriani, K. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 926-938.
- APJII. (2023). *Survei Internet Indonesia 2023*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (https://apjii.or.id/download_survei/2f69b0a9-7cba-4e02-a58a-e1df034cf129).
- Ardiyani, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Astanajapura.
- Arikunto, P. D. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armi Parlusi Putri, S. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline untuk Memfasilitasi Kemandirian Belas Siswa Kelas IX SMP/MTs. *Jurnal Cendikia*, 234-248.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayudianti, Y. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual di Kelas IV SD. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 133. doi:10.31932/ve.v14i1.2007
- Ayudianti, Y. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Di Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 131-142.

- Azkiya, N. N. (2023, September). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Gammath*, 95.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: Graha Edu.
- Cumiati. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw dan Media Benda Asli. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23.
- D.E Berlyne, J. P. (2001). *The Psychokogy of Intelligence*. London.
- Deviani, R. R. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (hal. 438). Karawang: FKIP UNSIKA.
- Djamaluddin, A. W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 29.
- Fitriyah Nur Rohmah, I. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline. *Economic & Education Jurnal*, 169-183.
- Hamzah, L. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR FISIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA . *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 79.
- Hendra Dani Saputra, F. I. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 25-30.
- Hendriawan, M. A. (2018). Pengembangan Jimath Sebagai ultimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 276. doi:<https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a12>
- Hidayatullah, A. F. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 944.

- Hikmawati, N. K. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII Mts Maftahul Huda Kertonegoro Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.
- Hilmiatussadiyah. (2020). Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 66-69.
- Husain, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 1367. doi:<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1357-1366.2021>
- Husein, S. L. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 222.
- Indi Zahro Hafidha, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 205-216.
- Ismanto, E. M. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Untuk Mu Negeri*, 42-43.
- Jubaerudin, J. M. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 178-190. doi:<https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3191>
- Junaedi. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Jurnal Bangun Rekaprima*, 80-89.
- Karimuddin Abdullah, M. J. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kemendikbud, K. P. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Kusmanto, N. K. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 1 Jetis. *NION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 414.
- Makmuri, D. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 644.
- Milala, H. F. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 201.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2.
- Mutmainah. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 123-130.
- Nadzif, M. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 17-28.
- Novita, R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Informatika : Fakultas Sains dan Teknologi*, 38.
- OECD. (2022). *PISA 2022*. OECD.
- Pagarra, H. A. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pramadana, T. I. (2018). Pengembangan Aplikasi Bangun Datar Sederhana (Bandara) Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Sederhana di Tingkat SMP. *Seminar Nasional TEKNOKA*, 14.
- Prof. Dr. Emzir, M. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahma, A. S. (t.thn.). Deskripsi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- Rahmatullah Akbar, W. R. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 466-467.
- Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmin Husai, D. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline di Sekolah Dasar. *ASKARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 1365-1375.
- Saputro P. A., L. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 35-50.
- Sari, A. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Pada Siswa SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4102-4116. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Sari, I. H. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung.
- Sari, R. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran di SMP*. Surabaya: Mathedunesa.
- Setyaningsri. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia. *Didoktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 145.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA*, (hal. 224). Semarang.
- Soraya, R. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*.
- Sri Wahyuni, Z. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 99-111.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Swasti, M. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2429. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing.
- Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Model ADDIE. 16.
- Wahyudi, D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci*, 12-22. doi:<https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1>
- Wahyuni, S. D. (2023). Pengembangan E-Modul melalui Flip PDF Pada Pelajaran Matematika Di SMA Negeri 1 Gegecik. *Polynom: Journal in Mathematics Education*.
- We are Social, M. (2023). *Digital Indonesia 2023 "THE ESSENTIAL GUIDE TO THE LATEST CONNECTED BEHAVIOURS"*.
- Wibowo, H. y. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Kelas XI IPA SMA Xaverius I Jambi. *Jurnal Edu Sains*.
- Wulan Rahayu Syachtiyani, N. T. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 93.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 77.