

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, S. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storiline*. Pustaka Ananda Srva.
- Anggraeni, E. R., Ma'rufi, & Suaedi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 43-55
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aulianti, W., D., Karim, S., A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 27-32
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Batubara, H., H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer Science+Business Media (ed.)). <https://doi.org/10.1561/1100000049>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Dwiningrum, R. R., Y., H. (2021). Aplikasi GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Fungsi Kuadrat Melalui Model Pembelajaran Discover Learning Siswa Kelas IX-B SMPN 1 Buduran. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 116-123.
- Enterprise, J. (2021). *Pengantar Pemrograman Android*. PT. Elex Media Komputindo
- Ernawati, I. & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Faiziyah, N. (2018). Geogebra untuk Pembelajaran Matematika. *Proceeding of The URECOL*, 1-4
- Faruq, F., Dafik., Suharto., Fatahillah, A., & Murtikusuma, R., A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic. *Kadikma*, 9(2), 88-97.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan aplikasi ARTS (articulate storyline) materi nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 209-219.
- 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 DOI: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara
- Hasibun, D. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Macromedia Flash pada Materi Trigonometri Dengan Cara Daring Saat Social Distancing di Kelas X MAN 1 Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Hosnan, M. (2016). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. (R. Sikumbang, Ed.) (3rd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia
- Hidayati, N. (2013). Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli yang Dilakukan Dengan Pendekatan Modifikasi (Pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun 1 Sambeng-Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 104–106. Retrieved from GBPP. 1994. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Kelas I & VI. Kurikulum Sekolah dasar
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 388-396

- Jubaerudin, J., M., Supratman., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*. 3(2), 178 – 189. <https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3191>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91-96. DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20..
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design; Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performace-Based Solution*. (2nd, ed.). San Fransisco; Pfeiffer.
- Lund, A.M. (2001). Measuring Usability with the USE Quistionnaire. Retrieved from <https://garyperlman.com/quest.cgi?form=USE>
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 1-102. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 128-140.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nadiyah, S., Wijaya, F. Y., & Hakim, A. R. (2019). Desain Komik Strip Matematika pada Materi Statistika untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar. *JPKM (Jurnal*

Kajian Pendidikan Matematika), 4(2), 135-146.

<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>

- Nurfajriani, N., Hajar, S., & Halimah, N. (2020). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi laju Reaksi. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Berwawasan Lingkungan* (pp. 75-80)
- Nurhayati, D., Rahmawati, D., & Farida, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Segi Empat dan Segitiga Siswa Kelas VII. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 11-24
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Octavia, A. D., Surjanti, J. & Suratman, B. (2021). Pengembangan Media M-Learning berbasis Aplikasi Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2380-2391
- Pradana, I. B., Setyosari, P., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26 – 32.
- Putra, I. S., Islamiati, N., & Komalasari, L. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Pembelajaran Theorema Pythagoras. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 3(4), 333-342. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i4.333-342>
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52-65.
- Rayanto, Y. H., & Sugiarti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmah, A. S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa MTs dalam Menyelesaikan soal Pada Materi Teorema Pythagoras . *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(5), 433-442. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.433-442>

- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 2(2) 169-182
- Rohman, S. (2021). *Model Pembelajaran, Hasil Belajar, dan Respon Peserta Didik*. Bogor: Guepedia.
- Rosyianti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169-183.
- Rifai, M., & Prihatnani, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. *δELTA Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 41-60
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *diksi*, 29(2), 205-216
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Literasi Nusantara.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483*, 20-24. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Sari, A. P., & Marlina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi pada Siswa SMK. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4102 – 4115. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2623>
- Saud, Udin, Syaefudin. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: KENCANA
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. (2020). The Effectiveness of The Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(10), 290-299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Retrieved from https://www.academia.edu/40369272/Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembelajaran

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhartono. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Indocamp.
- Suirta, I. M., Gading, I. K., & Suarni, N. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL PADA MUATAN IPA TOPIK BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 91-101.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tahara, G. S., & Wintarti, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aturan Sinus dan Cosinus Sebagai Sarana Berlatih Mandiri. *de Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 13-23.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Bogor: Guepedia.
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43-48.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Online)(<http://romisatriawahono.net/>, diakses pada tanggal 5 Juni 2022).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wiana, Winwin. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/953/1/012024
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijaya, J. E., & Vidianti, 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.

- Wulandari, L., & Riajanto, M. L. E. J. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 61-67.
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION*, 1(1), 41-47.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.