

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Abdurrahman, M. (1999). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Afifah, D. S. N. (2012). Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 145–152. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.37>
- Ahmadi, F. (2021). *Mengoptimalkan Keunggulan Pendidikan di Indonesia*. SMP Negeri 2 Porong. <https://smpn2porong.sch.id/wuaedam-nonmelius-buam-veteres-kuaedam-relecta/>
- Aini, N., & Wijaya, E. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates pada Pengacakan Soal Goalpro Education Game. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(2), 147–156. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i2.14418>
- Akrim, Zainal, & Munawir. (2016). M-97 Developing Model and Textbook Integrated to Spiritual and Social Competence of Math Subject for Grade VII in State Junior High School of Medan. *International Conference on Mathematics*, 2016(Icmse). <https://fai.umsu.ac.id/wp-content/uploads/2019/12/13388-Article-Text-27307-1-10-20170315.pdf>
- Amalia, N. (2021). Aplikasi Flash Player Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Reader. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 7(2).
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga

- di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1.
<https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, K., & Fauziah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 185.
<https://doi.org/10.33087/phi.v6i2.226>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*.
https://www.researchgate.net/publication/340975574_Pengembangan_Media_Pembelajaran_Matematika_Interaktif_Berbasis_Powerpoint_pada_Materi_Kerucut
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.com*.
- Febryana, E., & Pujiastuti, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Chamilo pada Pembelajaran Segitiga dan Segiempat. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 265–276.

<https://doi.org/10.30738/union.v8i2.7734>

- Fitriani, R. N., Fathurrohman, M., & Rafianti, I. (2022). Pengembangan Baruda Menggunakan Kodular Untuk Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Solving Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 297. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i4.15216>
- Fuadiah, N. F. (2016). Miskonsepsi Sebagai Hambatan Belajar Siswa Dalam Memahami Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP*, 7(2), 87. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/download/156/124>
- Furima, Y. A., Naibaho, J. P. P., & Suhendra, C. D. (2022). Aplikasi Belajar Dan Bermain Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Kodular (Learning and playing applications for early childhood using Kodular). *Journal of Information Science and Technology*, 11(1), 47–58. <https://jurnal.unipa.ac.id/index.php/istech>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., J, J., M, S., M, M., J, J., & J, S. (2020). Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Hartinah, S., & Setiawan, T. (2013). Sikap Guru Taman Kanak-Kanak Terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 50–55.
- Hasan, M. A., Supriadi, S., & Zamzami, Z. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 291–298. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298>
- Hasibuan, N. H., Gusmania, Y., & Rahman, S. (2022). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2), 501–510.

<https://doi.org/10.30606/absis.v4i2.1218>

Herlianus, H., & Gunadi, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 88. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i4.4605>

Irma, Al., Putra, R. W. Y., & Netriwati. (2021). Me As Ma an S Bangun D Ar S. In *Bab 1 Dan 2*.

Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>

Kasma, S., & Siaulhak. (2022). Media Pembelajaran Unsur Kimia pada SMP Negeri 3 Kota Palopo Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Information Technology d'Computare*, 12(1), 42–47.

Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Dengan Konsep V.I.S.U.a.L.S. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.21654>

Kristi, J., & Dewi, R. S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Mengestimasi Usaha dan Biaya Proyek Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 8(01), 12. <https://jrsi.sie.telkomuniversity.ac.id/JRSI>

Kurniawan, I., & Sauda, S. (2021). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah. *Journal of Information Technology Ampera*, 2(3), 139–149. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume2.issue3.year2021.page139-149>

Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5912–5918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>

- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muntahanah, M., Khairunnisyah, K., & Pangestu, I. D. (2020). Penerapan Algoritme Fisher Yates Dalam Pembuatan Aplikasi Pengenalan Media Pembelajaran Huruf, Angka, Jenis Warna, Sayuran dan Buah-Buahan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Smartphone Android. *Pseudocode*, 7(2), 88–96. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.88-96>
- Muyasir, M., & Musfekar, R. (2022). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Menggunakan Web Kodular. *JINTECH: Journal Of Information Technology*, 3(1), 22–28. <https://doi.org/10.22373/jintech.v3i1.1564>
- Narullah, A., Soepriyanto, Y., Sulton, & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurcikawati, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Trigonometri Berbasis Multimedia Interaktif. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 1–16. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2766>
- Nursobah, N., Azahari, A., & Wahyudi, A. (2019). Penerapan Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Matakuliah Etika Profesi Pada Stmik Wicida Berbasis. *Jurnal Informatika Wicida*, 31–36.

<https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/informatika/article/view/1223>

- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-based learning media on human respiratory system material for high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 109–116. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.25111>
- Pramana, H. W. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-journal Teknik Informatika*, 1(2), 1–10.
- Putra, I. M. A. R., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 12(1), 17–25. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1286>
- Saputro, G. E., Haryadi, T., & Yanuarsari, D. H. (2016). Perancangan Purwarupa Komik Interaktif Safety Riding Berkonsep Digital Storytelling. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(02), 195–206. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i02.1207>
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1390–1398. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/643>
- Surya, E. (2012a). Visual thinking, mathematical problem solving and self-regulated learning with contextual teaching and learning approach. *Jurnal*

- Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 5, 41–50.
[http://digilib.unimed.ac.id/817/2/Full Text.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/817/2/Full%20Text.pdf)
- Surya, E. (2012b). Visual Thinking Dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa Dapat Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 41–50.
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Suyanto, M. (2005). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. *Yogyakarta: C. V. Andi Offset*.
- Syah, J. M., & Sofyan, D. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP di Kampung Paledang Suci Kaler pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 373–384.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1270>
- Tahel, F. (2019). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, 09(02), 113–120.
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.

- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Quantum Learning pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2768–2782. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.733>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash CS6 berbasis android pokok bahasan segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1), 49–57.