

DAFTAR PUSTAKA

- Adinawan, M. C. (2016). *Matematika Untuk Smp Kelas Vii Semester 2*. Erlangga.
- Andreescu, T., Kathy, C., & Andreescu, A. (2019). *Awesome Math: Teaching Mathematics With Problem Based Learning* (First Edit). Jossey-Bass. <https://www.libgen.is/book/index.php?md5=61bd182eca8588ee5b49b0002373edb6>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Stem Dengan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Rajawali Pers.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2023). *Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*. 1–23.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). Matematika Untuk Smp/Mts Kelas Vii Semester 1. In *Sereal Untuk* (Vol. 51, Issue 1).
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i2.1331>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The Addie Approach. In *Encyclopedia Of Creativity, Invention, Innovation And Entrepreneurship* (1st Ed., Pp. 1421–1421). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Cahyanti, I. A., Madja, M. S., & Sisworo. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Berbasis Rme Untuk Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*, 1(12), 1001–1010. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um067v1i12p1002%E2%80%93931010>
- Choirudin, C., Darmayanti, R., Usmiyatun, U., Sugianto, R., & Ananthaswamy, V. (2021). Mathematics Teacher Vs. Media Development, What Are The Learning Problems In Mts? *Amca Journal Of Religion And Society*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.51773/ajrs.v1i1.280>

- Damayanti, A. P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1294>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.31941/Delta.V8i2.1039>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran* (D. A. Putri (Ed.)). Pascal Books. <https://play.google.com/store/books/details?id=Il1peaaqbaj>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/Mathline.V5i1.126>
- Handayani, K. T. K., Sukmawati, R. Ati, & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas Vii. *Computing And Education Technology Journal (Cetj)*, 2, 1–9.
- Hoar, A. Y., Amsikan, S., & Nahak, S. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Perbandingan Pada Siswa Kelas Vii Smpk St. Isidorus Besikama. *Math-Edu: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.32938/Jipm.6.1.2021.1-7>
- Ilmi, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Software Ispring Suite Kelas Xii. *Journal Mathematics Education Sigma [Jmes]*, 4(1). <https://doi.org/10.30596/Jmes.V4i1.11097>
- Kemdikbud. (2021). *Matematika Sekolah Menengah Pertama (Kedua)*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_Menengah_Pertama
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*,

- 11(01), 79–85. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n01.p79-85>
- Larassaty, O., Susanta, A., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Berbasis Android Berbantuan Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 190–197. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v5i1.17291>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training; Web-Based Training; Distance Broadcast Training; Performance-Based Solutions, Second Edition* (2nd Ed.). Pfeiffer.
- Marlini, C., Rismawati, & 1, 2)Stkip. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 7823–7830.
- Muharam, R., Wulandari, H., & Rahmat, D. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Cibadak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5765–5772.
- Najiah, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa Smp. *Jurnal Nasional Holholic Science*, 1(2), 96–102. <https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.43>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping To Reach Product Quality. In *Design Approaches And Tools In Education And Training* (Pp. 125–135). Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10
- Panjaitan, E., & Haris, D. (2022). Media Pembelajaran Learning Management System Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Balok Dan Kubus Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Inspiratif*, 8(1), 36–52. <https://doi.org/10.24114/jpmi.v8i1.34025>
- Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Suhu Dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 281. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37248>
- Priyanto, E., Darminto, B. P., & Kurniawan, H. (2023). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Geogebra Pada Siswa Kelas Viii Semester 2 Smp Negeri 1 Kemranjen Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Geogebra Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kemranjen*.

- Purba, E. L., Heleni, S., & Murni, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perbandingan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Smp/Mts. *Juring (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 5(1), 059. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i1.15076>
- Ramadani, E. N., Saryantono, B., & Kirana, A. R. (N.D.). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Bagi Siswa Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (Pendidikan Matematika)*, 9–22.
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Rumkoda, D. N., Marlina, M., Katiah, K., & Pragholapati, A. (2023). Pengembangan Dan Perancangan Multimedia Video Tutorial Perawatan Tangan Dan Kaki. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04), 489–501. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.6773>
- Safira, D. V. T., Marliani, D. S., Nasihah, D. D., Nurmaulidiyah, N., Mubarak, J. F., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Aritmatika Sosial. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 15–28. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i2.5817>
- 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 & Multimedia*, 08(01), 49–62. <https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. In *Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha* (Pp. 1–17).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19th Ed.). Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (P. Latifah (Ed.); Edisi Pert). Remaja Rosdakarya.
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>
- Van Den Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (1999). Design Approaches And Tools In Education And Training. *Stochastic Environmental Research And Risk Assessment*, 29(7), 1851–1856. <https://doi.org/10.1007/S00477-014-0937-9>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model Of Rd & D* (Danillstr, A. Rochmah, & S. Nahidloh (Eds.); 1st Ed.). Penerbit Kbm Indonesia.
- Wulandari, N. P. D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus Dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Yuliana, Syaifuddin, M. W., & Adiningrum, A. (2023). Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Perbandingan (Microsoft Powerpoint , Ispring Suite , Website Apk 2 Builder). *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 281–293. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/5949>
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 159–170. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4459>
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>
- Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman. (2020). Development Of Adobe Flash Cs6 Multimedia-Based Learning Media On Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>