

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58. <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.2780>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Anissi, A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772–783.
- Anwariyah, F., & Nurhanurawati. (2023). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS Materi Persamaan Linear Satu Variabel Ditinjau dari Gender. *Mathema Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 222–234. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.2848>
- Arifin, M. (2022). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Materi Minyak Bumi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada .
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1, 82–93.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Buchori, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemecahan masalah kemampuan matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>
- Fatahillah, A., Yafi, M. A., Monalisa, L. A., Hussien, S., & Wiharjo, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Persamaan Lingkaran berbasis Discovery Based Learning Berbantuan Geogebra Classroom untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa.

*Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 43–54. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2643>

- 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. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Harahap, A. G., & Zakir, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1185–1199. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.120>
- Harahap, E. P., Rahardja, U., & Salamuddin, M. (2019). Aplikasi Panduan dan Pembayaran Tiket Masuk Mendaki Gunung Menggunakan Metodologi Sistem Multimedia Luther-Sutopo. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.33372/stn.v4i2.404>
- Hasan, Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrim, T., Anwari, M. A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Grup.
- Heryati, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Tentang Persamaan Linear Satu Variabel Di SMP Negeri 14 Kota Bogor. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(1), 06–11. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3966>
- Imayati, I. (2018). Peran Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis dan Disposisi Matematis. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.36294/jmp.v3i1.267>
- Jumiati, Y., Sylviana Zanthi, L., Fikri, D., Daarul Fikri Cibaligo Cimahi, J., Barat, J., Siliwangi, I., & Terusan Jenderal Sudirman, J. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(1). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i1.p11-18>

- Kharismawati, S. R. L., Nirwansyah, Fauziah, S., Puspita, A. R., Gasalba, A. R., & Rabbani, S. A. T. (2020). *HOTS-Oriented Module: Discovery Learning*. SEAMEO QITEP in Language.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan PowerPoint Terintegrasi I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Ekspone*, 9(1), 79–85. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v9i1.251>
- Kusuma, R. N., Mustami, K. M., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point iSpring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/9707>
- Lupton, E. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Mairani, U., Enawaty, E., Sartika, P. R., Muharini, R., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 117–121. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3848>
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras. *PROXIMAL: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61.
- Mone, F., & Abi, A. M. (2018). Model Discovery Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *PAEDAGOGIA*, 20(2), 120. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.13228>
- Nashiroh, A. (2022). *Pengembangan Media Sempoa Kuadran Pada Konsep Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Berbantuan Adobe Animate*. Universitas Siliwangi.
- Ni'mah, M., Hidayati, N., & Hidayah, R. (2017). Kepraktisan dan keefektifan LKPD berbasis problem based learning untuk melatih kemampuan literasi sains pada materi asam basa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(3), 352–355. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v9i3.8537>

- Ningtyas, K. W. D. Y. (2019). *Media Pembelajaran Matematika: Dilengkapi Contoh Alat Peraga Manipulatif untuk tingkat SMP dan SMA*. Mahameru Press.
- Pabri, M., Medriati, R., & Risdianto, E. (2022). Uji Kelayakan E-LKPD Berbasis Kontekstual Berbantuan Liveworksheet untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 637. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i3.6812>
- Rachman, A. N., Khairul Anshary, M. A., & Hakim, I. N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Pada Aplikasi 3D Bangunan Perusahaan. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 204. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18672>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- 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>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Academic & Research Institute Publisher.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Model ADDIE Berbasis Flip PDF Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Jambi Medan. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.30596/jmes.v4i1.13697>
- Rohaeti, E. E., Evans, B. R., Wiyatno, T., Prahmana, R. C. I., & Hidayat, W. (2023). Differential learning assisted with SANTUY mobile application for improving students' mathematical understanding and ability. *Journal on Mathematics Education*, 14(2), 275–292. <https://doi.org/10.22342/jme.v14i2.pp275-292>

- Salmi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7865>
- Saski, N., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Septiadi, R., Santyadiputra, G. S., & Agustini, K. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sulistyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Syah. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Thamsir, T., Silalahi, D. W., & Soesanto, R. H. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Non-Rutin Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel dengan Penerapan Metode Peer Tutoring [Efforts in Improving Mathematical Problem-

Solving Skills of Non-Routin Problems of One-Variable Linear Equations and Inequalities by Implementing the Peer Tutoring Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(1), 96. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i1.927>

Tosho, G. T. (2021). *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII* (Fristalina, Ed.; 1st ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Umam, K., & Azhar, E. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan (Somatic, Auditory, Visual and Intellectual). *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1038>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>