

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik). In *Herya Media*. Herya Media.
- Danny, G., Yuliati, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jutekinf*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., & Sayuti, I. (2023). Heliyon The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Dewi, M. D., & Izaati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP*. Kencana.
- Elwijaya, F., Harun, M., & Helsa, Y. (2021). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 741–748. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.796>
- Farafidah, F., & Khuzaini, N. (2022). Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Powerpoint pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4921>
- Febriana, R. (2023). Implementasi pendekatan rme untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Pedagogy*, 8, 73–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2475>
- Firdayati, U., Darwan, D., & Kusmanto, H. (2021). Android-Based Media Development in Mathematics Lessons. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 10(1), 49.

<https://doi.org/10.24235/eduma.v10i1.8138>

- Firstiananta, H., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Journal on Education*, 06(01), 9366–9380.
- Giyarti. (2024). *Prediksi Ujian Sekolah SMP/MTS Matematika*. Putra Nugraha.
- Gumelar, A., Sitompul, S. S., & Hamdani. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Flip PDF Professional Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(September), 1412–1417. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.709>
- Hanisah, Irhasyurna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Heliawati, L., Lidiawati, L., & Pursitasari, I. D. (2022). Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 83–91.
- Huda, U., Maturrani, S., Hidayati, L., & Yuberta, K. R. (2023). *Development of Android-based Interactive Learning Multimedia Using Articulate Storyline 3 in the Set Material*. 1(ICoeSSE). <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5>
- Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline 3 on Newton's Law Material with a Contextual Approach at the Junior High School Level. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 4(1), 17.

<https://doi.org/10.29300/ijisedu.v4i1.5857>

- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model - Model Pembelajaran Matematika*. BUMI AKSARA.
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.20>
- Kamilah, N., & Susanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Karsim, Ratnaningsih, N., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Realistic Mathematics Education Pada Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, 5, 8–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/jumadikavol5iss1year2023page8-19>
- Khumairoh, S., Putra, R. W. Y., & Ambarwati, R. (2022). *Buku Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Jenjang SMP/MTS Sederajat Kelas VIII*.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375–385. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Lusiana, Jumroh, & Sari, E. F. P. (2023). Kesalahan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal SPLDV Dan Program Linear Di Tingkat SMK. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 933–943. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6574>
- Nasa'i, A., & Sari, N. R. (2023). Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on*

- Education*, 6(1), 1707–1714. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3126>
- Nurhayati, S. E., & Lestari, P. (2022). Implementation of Web-Based Interactive Students' Worksheets with a Scientific Approach for Algebraic Forms Concepts. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(June), 765–779. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp765-779>
- Nurhayati, S. E., Supratman, & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan RME Untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Purba, H. S., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX Dengan Metode Drill And Practice. 2759, 131–146. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Putri, Nn. L. N. A., Sarjana, K., Hikmah, N., & Sripatmi, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Peserta didik SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 304–310. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5607>
- Rahayu, W. P., & Ulumiyah, A. (2021). Development of Mobile Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Support Independence Learning of Vocational High School Students in the New Normal Era. *Atlantis Press International B.V.*, 192(Piceeba), 206–218. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5 i2.796>
- Rahma, A. S., Syahputra, E., Pendidikan, P., Pascasarjana, M., & Medan, U. N. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematic Education Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

- Peserta didik Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 980–995.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1328>
- Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmadhani, F., Ruslan, & Dewi, S. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Media Pendidikan Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7(1), 57–62.
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Peserta didik Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 3(2010), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. *AIP Conference Proceedings*.
- Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Peserta Didik Fase E. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3136.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7188>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 169–182.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Setiadarma, G., Adiarta, A., & Santiyadnya, N. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Penghantar Listrik Dilengkapi Objek Tiga Dimensi Pada Mata Kuliah Kabel Dan Teknik Pemasangannya Di Program Studi

- Pendidikan Teknik Elektro UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1), 9–15. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v8i1.20201>
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian & Pengembangan*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. ALFABETA.
- Suryani, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLDV dan SPLTV). *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 10, 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/csp.v10i1.11751>
- Susanti, Y., Friansah, D., & S, A. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi SPLDV. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 60–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i1.4941>
- Syah, Y. A., & Rachmad Syarifudin Hidayatullah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Smk. *Journal of Vocational and Technical Education*, 6(1), 56–65.
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(April), 62–71.
- W.Lee, W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Wijaya, T. T., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack pada Materi Garis dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 205–214. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.205-214>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya

Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Peserta didik Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>