

DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajagrafindo Persada.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). Experiments, quasi-experiments, single-case research and meta-analysis. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203029053-23>
- David, Nicole, Nicola, Allison, & Tom. (n.d.). *Storyline 3 Create interactive courses for any device*. <https://articulate.com/perpetual/storyline-3>
- Fitriani, S., Syarifuddin, H., & Nasution, M. L. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Connecting Organizing Reflecting Extending. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 7(2), 19–24.
- Gagné, R. M., Briggs, L. G., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. <https://books.google.co.id/books?id=LH3uAAAAMAAJ>
- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (ADOBE FLASH CS6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 169–172.
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 Sdn 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 31–41. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.04>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Karson, M. (1968). *Handbook of Methods of Applied Statistics*. Volume I: Techniques of Computation Descriptive Methods, and Statistical Inference. Volume II: Planning of Surveys and Experiments. I. M. Chakravarti, R. G.

- Laha, and J. Roy, New York, John Wiley; 1967, \$9.00. *Journal of the American Statistical Association*, 63(323), 1047–1049. <https://doi.org/10.1080/01621459.1968.11009335>
- Kemendikbud. (2018). Permendikbud 37 tahun 2018. *Jakarta*, 40–41.
- Kusmanagara, Y., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Dengan Model Tutorial Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Kanton. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i2.165>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 186. <https://doi.org/10.17509/eh.v7i2.2709>
- Nurcikawati, Agustian, Y., Apipah, E. S., & Casnan. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Trigonometri Berbasis Multimedia Interaktif. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 114–121. <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2766>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Permatasari, P. A., Dafik, & Fatahilah, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Schoology Berbantuan Software Geogebra Materi Transformasi Geometri Kelas Xi. *Kadikma*, 7(1), 66–75. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377>
- PP 57 Tahun 2021. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan (Issue 102501)*.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>

- Pujiadi. (2016). *Kurikulum matematika 2 dan pemanfaatan media pembelajaran*.
<https://docplayer.info/31986536-Kelompok-kompetensi-h-kurikulum-matematika-2-dan-pemanfaatan-media-pembelajaran.html>
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38.
<https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n2.p38-44>
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65.
<https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>
- Riduan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- 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>
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Cetakan Ke). Kaukaba Dipantara.
- Sastrawati, E., & Novallyan, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *Jurnal IJER*, 2(2), 72–76. <http://edujurnal.iainjambi.ac.id/index.php/ijer> IJER,
- Setiawan, A., Putra, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Shapiro, S. S., Wilk, M. B., & Chen, H. J. (1968). A Comparative Study of Various Tests for Normality. *Journal of the American Statistical Association*, 63(324), 1343–1372. <https://doi.org/10.1080/01621459.1968.10480932>
- Siagian, M. D. (2017). Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Konstruktivisme. *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII(2), 61–73.
- Sinaga, B., Sinambela, P. N. J. ., Sitanggang, A. K., Hutapea, T. A., Manulang, S.,

- Sinaga, L. P., & Simanjorang, M. (2017). Matematika Kelas X SMA/MA/SMK/MK. In *Matematika*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9359>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Utama, C., & Mashfuhah, A. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Articulate Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Sains*, 3(1), 21–29.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widodo, S., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1), 154–160.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu*, 6(2), 249947.