

DAFTAR PUSTAKA

- Andriati, S., Nugraheni, P., & Yuzianah, D. (2019). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VII dalam Menyelesaikan Masalah Himpunan. *Ekuivalen*, 40(1), 7–12. Doi: <https://doi.org/10.37729/ekuivalen.v40i1.5846>
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Dwidarti, U., Mampouw, H. L., & Setyadi, D. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Himpunan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 315–322. Doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.110>
- Fatia, I. & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511. Retrieved from <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2797/1959>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hernawati, K. & Jailani. (2019). Mathematics Mobile learning with TPACK Framework. *Journal of Physics: Conference Series*. Doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022126>
- Hidayat, D. W. & Pujiastuti, H. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematis pada Materi Himpunan. *Jurnal Analisa*, 5(1), 59–67. Doi: <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4120>
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36. Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2>
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. Doi: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>

- Kadir & Masi, L. (2014). Penggunaan Konteks dan Pengetahuan Awal Matematika dalam Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 52–66. Doi: <https://doi.org/10.36709/jpm.v5i1.2041>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, D. (2020). *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline*. Retrieved from [https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/17663/ARTICULATE STORYLINE 3.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/17663/ARTICULATE%20STORYLINE%203.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Latifah, S. & Utami, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial *Schoolology*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 36–45. Doi: <https://doi.org/10.24042/IJSME.V2I1.3924>
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35. Doi: <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. Doi: <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.805>
- Mallu, S. & Samsuriah. (2020). Implementasi *Articulate Storyline* dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI) 2020*, 102–104. Retrieved from <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/2282>
- Mardiana, Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 138–148. Doi: <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p138>
- Mumu, J. & Tanujaya, B. (2018). Desain Pembelajaran Materi Operasi pada Himpunan Menggunakan Permainan “Lemon Nipis.” *Journal of Honai Math*, 1(1), 14. Doi: <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i1.770>
- Murniati, A., Sunismi, & Nursit, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Realistic Mathematics Education* (RME) yang Bermuatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Kompetensi Abad 21 Pada Materi Statistika Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 15(33), 58–72. Retrieved from <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/8125>
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (S. Nuraisiah (ed.)). Jakarta: Penerbit

Lakeisha.

- Nurhairunnisah & Sujarwo. (2018). Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203. Doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Nurliza, D. M. & Rosyidi, A. Haris. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Desimal Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa SMP Kelas VII. *MATHEdunesa*, 2(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/3/article/view/3877/6423>
- Nurtini, Aminah, N., & Dewi, I. L. K. (2019). Analisis Hambatan Siswa dalam Mengerjakan Soal Berbasis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Himpunan. *Gema Wiralodra*, 10(2), 209–219. Doi: <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i2.78>
- Nuryasana, E. & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. Doi: <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Perman, G. (2018). *Questionnaire for User Interface Satisfaction*. <https://garyperlman.com/quest/>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (8 ed.). Yogyakarta: DIVA Press.
- Pribadi, B. & Putri, D. P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka.
- Rafianti, I., Setiani, Y., Asih, I., & Yandari, V. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP*. 11(2), 119–128.
- Rahayu, L. D. & Kusuma, A. B. (2019). Peran Pendidikan Matematika Di Era Globalisasi. *Prosiding Sendika*, 5(1), 534–541. Retrieved from <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/801>
- Ratuanik, M. (2019). Desain Pembelajaran pada Materi Himpunan Menggunakan Model Problem Based Learning. *ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika*, 1(2), 93–104. Retrieved from <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ASIMTOT/issue/view/38>
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–72. Doi: <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>

- Saepuloh. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline untuk Memahami Materi Trigonometri*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.
- Simanulang, J. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Materi Himpunan Konteks Laskar Pelangi dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). Doi: <https://doi.org/10.22342/jpm.8.1.1859.43-54>
- Suciati, Suparman, M. A., Putri, D. A. P., Ardiasih, L. S., Sadjati, I. M., Djatmiko, T., & Ayuni, D. (2018). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. In *Universitas terbuka*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Jakarta: ALFABETA.
- Sukirwan, Fitri, P. R., Warsito, & Saleh, H. (2022). Desain Pembelajaran Himpunan melalui Perancangan *Hypothetical Learning Trajectory* Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 4(1), 79–97. Doi: <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3675>
- Sumirattana, S., Makanong, A., & Thipkong, S. (2017). Using Realistic Mathematics Education and the DAPIC Problem-Solving Process to Enhance Secondary School Students' Mathematical Literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 307–315. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.06.001>
- Suniasih, N. W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Neurosains Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Model Inkuiri. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3), 417–429. Doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.22542>
- Tamami, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra pada Materi Lingkaran. *Jurnal Teknodik*, 25(1), 1–11. Doi: <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.649>
- Tirtarahardja & Sulo. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudi, D. A. & Amry, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci*, 3(1), 12–21. Doi: <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35077>

- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Yenni, R. F., Malalina, & Apriani, D. (2021). Pengembangan LKPD Materi Himpunan Konteks Pencarian Harta Karun di Sungai Musi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 118–123. Doi: <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.146>
- Zulkardi & Ilma, R. (2006). Mendesain Sendiri Soal Kontekstual Matematika. *Prosiding KNM13 Semarang*, 1–7. Retrieved from <https://repository.unsri.ac.id/6350/>