

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, B., & Anwar, M. K. (2020). Analisis Respon Pelaku Usaha Minuman Kopi (Coffee Shop) Terhadap Kewajiban Sertifikasi Halal. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 3(2), 165–174. <https://doi.org/10.26740/jekobi.v3n2.p165-174>
- Alfikri, R. H., Utomo, M. S., Februariyanti, H., & Nurwahyudi, E. (2022). Pembangunan Aplikasi Penerjemah Bahasa Isyarat Dengan Metode Cnn Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 183. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1752>
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam ). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(03), 152–162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>
- 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.
- Anggraini, suci busra, & Silalahi, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Pada Mata Kuliah Mekanika REKAYASA II. *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 178–183.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas Wahyu. *Journal of Natural Science Teaching*, 02(02), 95–104.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Artanti, Y., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50-60.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika*.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.

- Chun, R. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book*.
- Deliana, Surya, E., & Fauzi, K. M. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis CTL Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking Siswa SMP*. 07(1), 110–125.
- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>
- Elli, M. amalia bin, Regar, V. E., & Sambuaga, O. T. (2022). Application of The Open-Ended Learning Approach in Mathematics Learning SPLDV Material in Students of SMP Negeri 1 Modayag Barat Application of The Open-Ended Learning Approach in Mathematics Learning SPLDV Material in Students of SMP Negeri 1 Modayag Bar. *Jurnal Pendidikan Intelektium*, 3(2), 173–179. <https://doi.org/10.37010/int.v3i2>
- Fibriani, L., Damris, M., & Risnita, R. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi kesetimbangan kimia SMA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1).
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gumelar, A., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Flip PDF Professional Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1412–1417. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.709>
- Gunawan, A., Raya, U. P., Uda, R. A., Raya, U. P., Sinaga, S. S., & Raya, U. P. (2022). *Artikel Media Pembelajaran Sejarah Presiden Indonesia Dengan Metode Mdlc*

*Pada Adobe Animate. November, 0–12.*

- 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>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178-189.
- Khumairoh, S., Putra, R. W. unian, & Ambarwati, R. (2022). *Buku Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk jenjang SMP/MTS sederajat.*
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *Evaluating Training Programs.* California: Berret-Koehler Publishers, Inc.
- Kristiwati, I., Irfan, I., & Arifuddin, A. (2019). Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(2), 43-52.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <https://doi.org/10.21107/edutic.v6i2.7073>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design.* San Fransisco: Pfeiffer.
- Martha, A., & Erlansyah, D. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia.* 499–508.

- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*.
- Nugroho, H., & Maesaroh, L. (2009). *MATEMATIKA SMP DAN MTS KELAS VIII*.
- Nurmala, R., Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain pengembangan buku saku digital matematika smp berbasis android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(2).
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Nucleic Acids Research*, 34(11), e77–e77.
- Perman, G. (2018). Questionnaire for User Interface Satisfaction. <https://garyperlman.com/quest/>
- Priambodo, E., & Nuryanto, A. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Edmodo pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur untuk SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v5i2.34803>
- Rahmawati, Y., & Sudarman, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Materi Matriks. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LLPM UM METRO*, 6(2), 148–154.
- Rasmi, D. P., Hendri, M., & Nasution, O. S. M. (2022). *Analisis Kebutuhan Project Book Berbasis Pjbl-Steem Pada Mata Kuliah Metode Eksperimen Fisika Dian*. 7(2).
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Emodul 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.
- Saluky, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1).

- Santoso, A. N., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39–50.
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.
- Stats, S. G. (2022). *Mobile operating system market share indonesia*. StatcounterGlobalSats. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- 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 and Multimedia*, 8(1), 49-62. [dx.doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05](https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05)
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 55–72. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/1173>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. ALFABETA.
- Sugianti, Y. H. R. D. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek. *Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute*.
- Sukmawati, D., Maspuroh, U., & Adham, muhammad januar ibnu. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Cikampek*. 4, 1349–1358.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Surya, A. D. (2022). Pentingnya Implementasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 4(2), 80–87. <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i2.1559>

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif*.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Utomo, E. P. (2012). *From Newbie to Advanced*. C.V ANDI OFSET.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019*, 2, 617–627.
- Wafiyah, I., & Wintarti, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android pada Materi SPLDV. *MATHEdunesa*, 8(2), 124–127.
- Wijaya, J. E., & Vidiанти, A. (2019). Pengembangan bahan ajar modul elektronik interaktif pada mata kuliah inovasi pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 142-147.