

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastuty, N., Nurhayati, N., & Ganya'il, M. K. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Statistika. *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 10(1), 143–154. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.26692>
- Anggraeni, D., Supratman, S., & Prabawati, M. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Mengeksplor Kemampuan Literasi Matematis. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 180–190. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4287>
- Ash-Showy, N. H., Ardiansyah, A. S., Niam, M. A., Sumarti, & Qomari, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Perbandingan Terintegrasi Challenge Based Learning Dengan Pendekatan STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02). <http://ejournal.iainpekalongan.ac.id/index.php/circle>
- Azzahra, L., Farida, & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching And Learning. *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.29303/jm.v5i1.4977>
- Benyamin, Qohar, A., & Made Sulandra, I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 909–922.
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. (2018). Critical Thinking Skill Development: Analysis Of A New Learning Management Model For Thai High Schools. *Journal Of International Studies*, 11(2), 37–48. <https://doi.org/10.14254/2071>
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Dewi, I.P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Retrieved From https://books.google.co.id/books?id=Dzbeaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal Of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurafah/index>

- Ermiana, I., Rosyidah, A. N. K., Fauzi, A., & Hidayati, V. R. (2022). Effectiveness of Web-Based Flipped Classroom Reviewed from Understanding Mathematics Concepts of Primary Teacher Education Students. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1464>
- Fauzi, A., & Fikri, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 361–371.
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan Dan Deret Berbasis Anyflip Untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 191–203. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1089>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fatma, 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.
- Gultom, J., & Siagian, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(4), 14–27. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i4.316>
- Gumilang, N. S. R., Wahidin, & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 9(2), 89–98. <https://doi.org/10.21831/jpms.v9i1.27349>
- Halid, R., Ismail, S., & Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Penalaran Pada Materi Bangun Ruang Prisma. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 04(2), 76–89.
- 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*, 11(3), 1435–1444. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22168>
- Ilham, M., Dkk. (2021) . Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi. Retrieved From https://books.google.co.id/books?id=Lgq-EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Kadek, I., Putra, J. L., Made Ardana, I., & Suweken, G. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Dengan Teknik Detour Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 332–349. <https://doi.org/10.25273/Jipm.V11i2.15352>
- Kadek, I., Putra, J. L., Made Ardana, I., & Suweken, G. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Dengan Teknik Detour Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 332–349. <https://doi.org/10.25273/Jipm.V11i2.15352>
- Khoerunnisa, S. N., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2021). Pengembangan Digibook Trigonometri Berbasis Flip PDF Untuk Mengeksplor Kemampuan Koneksi Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3082–3096. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i3.995>
- Kharisma, E. N. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMK Pada Materi Barisan Dan Deret. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(1), 62–75. <https://doi.org/10.15642/Jrpm.2018.3.1.62-75>
- Kurnia Sari, R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122–130.
- Mahfuzh. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran CBL Berbantuan E-Learning Kahoot Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mallu, S., & Samsuriah. (2020). Implementasi Articulate Storyline Dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital Pada STMIK Profesional Makassar.
- Maulita, R., & Saputra, R. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 101–110
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas Iv Mi Darunnajah.
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207. <https://doi.org/10.30865/Jurikom.V7i2.1944>
- Naufal, M. R., & Hindun, H. (2023). Efektivitas Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas IX SMPN 25 Tangerang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1737>

- Nur Halimah, A., & Pujiyanto. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X SMA.
- Nurvitasari, S., Christy Suryandari, K., & Supianto. (2025). Needs Analysis Of Local Wisdom-Based Learning Media To Improve Science Literacy Of Elementary School Learners. <https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes>
- Pane, I. P. P. (2019). Efektivitas Pendekatan Open-Ended Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di Man Tapanuli Selatan. *In Mathematic Education Journal* (Mathedu) (Vol. 2, Issue 2). [Http://Journal.Ipts.Ac.Id/Index.Php/](http://Journal.Ipts.Ac.Id/Index.Php/)
- Pertiwi, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik Smk Pada Materi Matriks. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 793–801.
- Putri, A. D., Ramadhani, A., & Lestari, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 89–98.
- Putri, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Stem (Science Technology Engineering And Mathematics) Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Prisma Dan Limas Kelas VIII SMP.
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Dian Andalas Padang. *Jurnal Riview Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2).
- Retnaningtyas, A., Nugraheni, P., & Rizqi, A. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(1), 15–23.
- Riduwan Dan Kuncoro, E.A. (2021) *Cara Menggunakan Dan Memaknai Path Analysis; Analisis Jalur*. (8rd Ed). Bandung: ALFABETA
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- Roziqoh, S. N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 73–84
- Saputra Hardika. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. Perpustakaan IAI Agus Salim Lampung.
- Satwika, I. P., Untoro, W., Ardyanti, A. A. A. P., & Sujarwo, W. (2019). Novelty Luther-Sutopo Method For Game Development. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1402(6). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066029>

- Septiani, D., Irmayani., & Muksin, Y. D.(2021). Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terintegrasi 5M untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Kelas X pada Materi Ajar Ekosistem di SMAN 1 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1).
- Sihombing, D. I., & Simanjuntak, R. M. (2022). Pengajaran Adaptif Dalam Matematika Sebagai Solusi Pembelajaran Daring: Kajian Literatur. In SEPREN: Journal Of Mathematics Education And Applied (Vol. 03, Issue 02).
- Somba, G., Grace Maukar, M., & Sulistyaningsih, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Kelas Viii Smp. Proximal: *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 743–751. <https://doi.org/10.30605/Proximal.V5i2.4026>
- Sulistyanto, H. (2020). Hypermedia Adaptif Pembelajaran Daring Komunikasi Data Berbasis VARK Untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. www.vark-learn.com.
- Sumarlin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Berbasis Fuzzy Expert System Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Vol. 4, Issue 1).
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis. In *Journal Of Science And Social Research* (Issue 3). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Syarifudin & Utari, E.D. (2022) *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Retrieved From https://books.google.co.id/books?id=0bibeeaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Syamsul, Y., & Bahri, S. (2024). The Effect Of Digital Technology On Students' Creative And Critical Thinking Skills. *International Conference On Aplied Social Sciences In Education*, 1(1), 283–289. <https://doi.org/10.31316/icasse.V1i1.6877>
- Umrana, Cahyono, Edi, & Sudia, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa.
- Valengia, H., Novianti, R., Yulistia, E., & Tarigas, D. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Trigonometri. In *JUWARA: Jurnal Wawasan Dan Aksara* (Vol. 1).
- Wahyuni, S., Ridlo, Z. R., & Rina, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(2), 99–110. <https://doi.org/10.24815/jipi.V6i2.24624>

- Wendi Harisa, S., Okra, R., Antoni Musril, H., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII Di SMP N 1 Lareh Sago Halaban. In JTMEI) (Vol. 2, Issue 2).
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial.
- Yusuf, R. M. M., Supratman, & Lestari, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Regulated Learning Siswa Pesantren. *Pedagogy*, 8(1), 137–149.