

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I., Ansori, H., & Hidayanto, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurmadikta*, 3(2), 1–10.
- Alfret Dooh, Y., Ardan, A. S., Taek, P., & Anggara Nenohai, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Articulate storyline 3 pada Materi Fungi untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Kelas X SMAN 2 Kupang. In *Media Sains* (Vol. 24).
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Alperi, M., & Handayani, D. (2022). *Layanan konsultasi pembuatan multimedia interaktif dengan Articulate storyline untuk meningkatkan kompetensi guru SMP Kota Bengkulu*. <https://www.researchgate.net/publication/358467590>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). *Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas* (Vol. 02, Issue 02). <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Thabiea>
- 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.
- Aurelia, M. E., Heleni, S., & Murni, A. (2023). Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.24014/sjme.v9i1.19301>
- Bahri, S., Sidin, U. S., & Ruslan, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Menggunakan APPYPIE di SMK Armida Abdulladin Polewali Mandar*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Devega, A. T., & Kom, S. (2022). *Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android*. CV Batam Publisher.

- Elvionica, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Berbantuan Software Articulate Storyline 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 4(2), 97–103.
- Farihat, K. S., Santi, N. N., & Nurmilawati, M. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Pop Up*.
- 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>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- 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>
- 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*. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*.
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Huda, M. N., Mulyono, Rosyida, I., & Wardono. (2019). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning. *PRISMA*, 2, 798–806. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139–152. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>
- 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.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). ARTICULATE STORYLINE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kamilah, N., & Susanti, S. (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/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Karlina, L., Nugraha, A., & Merliana, A. (2023). Pengembangan media kartu truth or dare pada materi ekosistem kelas V SDN 2 Sukaraja. *Journal of Elementary Education*, 06.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Khairunisa, F., Armanto, D., Studi Pendidikan Matematika, P., Matematika, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di SMPN 3 Stabat. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health E-ISSN*.
- Kurniawan, M. R., & Agoestanto, A. (2023). Systematic Literature Review: Identifikasi Kemampuan Berpikir Aljabar dan Resiliensi Matematis pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2208–2221. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2442>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.

- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 6(2), 78–84.
- Malihatuddarojah, D., Charitas, R., & Prahmana, I. (2019). ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN PERMASALAHAN OPERASI BENTUK ALJABAR. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1–8.
- Masruriyah, J. S., & Istiningsih, G. (2022). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 MULTIPLE INTELLIGENCES KELAS IV SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 623. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8834>
- Mufarokah, L., & Mizan, S. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN SARANGMEDURO. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1). <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan* (Vol. 3).
- Norsidi, N. (2024). Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Limit Fungsi Aljabar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1575–1581.
- 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(3), 765–779. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp765-779>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & 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. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- 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).

- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*.
- Permatasari, D., & Harta, I. (2018). KEMAMPUAN BERPIKIR ALJABAR SISWA SEKOLAH PENDIDIKAN DASAR KELAS V DAN KELAS VII: CROSS-SECTIONAL STUDY. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 99–115. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.726>
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL BLENDED LEARNING BERBASIS MOODLE. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 206. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3240>
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131. <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>
- Puspitaningrum, A. A., Wihidayat, S., & Hatta, D. P. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI ROUTING STATIS. In *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 6, Issue 1).
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, ad. (2023). *INVERTED: Journal of Information Technology Education* PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PERAKITAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 GORONTALO. 3(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Racka, O., Muharam, S., Wulandari, H., & Rahmat, D. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP TAMANSISWA CIBADAK*. 3(4).

- Rahayu, P., & Setiyadi, D. (2023). *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2):164-175 Analisis kesulitan siswa menyelesaikan soal aljabar berdasarkan klasifikasi taksonomi SOLO.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3*.
- Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 6(2), 161–169.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- 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 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1).
- Soesilo, A., & Parhehean Munthe, A. (2020). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE*.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- 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.
- Susanti, Y., Friansah, D., & S, A. E. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PADA MATERI SPLDV*. 3(1), 60–70.

- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Umam, H. I., & Jiddiyyah, S. H. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.645>
- Umayah, Rahman Hakim, A., & Nurrahmah, A. (2019). *Pengaruh Metode Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>
- Untari, E., Astuti, I. P., Susanto, D., & Kusumawati, S. (2024). Korelasi Penguasaan Materi Aljabar Linier Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1325–1332. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3237>
- Utami, Y. S., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 62–71.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- 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.
- Yakub Kalnun, M., & Taufan Bayu, A. (2022). SPJ: Sport Pedagogy Journal Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran Pjok Dimasa Pandemi. In *SPJ: SPORT PEDAGOGY JOURNAL* (Vol. 1, Issue 1).
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>