

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Sembiring, D. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3262-3266
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(03), 152–162. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>
- Arifin, F., & Herman, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Model Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. 12, 1–12.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Thabiea : Journal of Natural Science Teaching Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Journal of Natural Science Teaching*, 02(02), 95–104.
- Arlianti, Rizkia Pangestika, R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 2021. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- 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.
- Astuti, T. P., Masykur, R., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Tandur Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Peserta Didik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 201-209.
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Metagoknisi. *NUSANTARA : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 8(7), 2048–2056.

- Audhiha, M., Febliza, A., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate* CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal basicedu*. 6(1), 1086–1097.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Batubara, H., H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- 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>
- Cahyanindya, B. A., & Mampouw, H. L. (2020). Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 380–389.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.233>
- Depdiknas. (2006). Permendikbud No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- Deliana, D., Surya, E., & Fauzi, K. M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis CTL Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 110–125.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Dinihari, Y., Wiyanti, E., & Nazelliana, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. 9, 17–24.
- Fahmi, S. (2018). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Bildung.
- Fairus, R., & Purnama, S. (2020). Pengembangan Media Grapertalibra Dengan Pendekatan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Sosial Siswa. *Journal of Authentic Research on Mathematics*

- Education (JARME)*, 2(2), 201–213.
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/1730>
- Faqih, A. S. F. (2021). Analisis Respon Pelaku Usaha Warung Makan Terhadap Kewajiban Sertifikasi Halal Di Kabupaten Pamekasan. *Qawwam: The Leader's Writing*, 2(2), 75-84.
- Farida, N., Sesanti, N. R., & Ferdiani, R. D. (2019). Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian dan Pengembangan Matematika Sekolah 2 .4(2), 135–146.
- Fatmawati, & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Smp. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 2021. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Hendi I. N. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Binaan Universitas Pembangunan Panca budi Berbasisi Web. 4(1), 88–100.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- 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.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204.
<https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *Evaluating Training Programs*. California: Berrett-Koehler Publishers, Inc.
- Latifah, N. (2023). Pengembangan Karakter Religius Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler IRMAS di MAN 2 Kebumen Tahun Pelajaran 2022/2023” (Doctoral dissertation, IAINU Kebumen).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design; Computer- Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solution*. (2nd, ed.). San Francisco; Pfeiffer.

- Lestari, E., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional “ Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII .” 6(2), 338–345.
- Mardhiyah, S. M. K. (2019). Perancangan dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Website Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam As-Syafi ' iyah. *AKRUAL Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 34–47.
- Martha, A., & Erlansyah, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Korea Berbasis Multimedia. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 499–508.
- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media Pembelajaran Matematika Digital “BABADA” pada Materi Kesebangunan Bangun Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 305–316. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.1410>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Megawati, M., Efriyanti, L., Supriadi, S., Musril, H. A., & Dewi, S. M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1), 164–175. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.256>
- Munawarah, F., Sukmawati, R. A., Mahardika, A. I., Komputer, P., & Keguruan, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. 1, 28–43.
- Nengsih, N. R., Yusmaita, E., & Gazali, F. (n.d.). Evaluasi Validitas Konten dan Konstruksi Bahan Ajar Asam Basa Berbasis REACT. *EduKimia* 1(1), 1–10. <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/abacus/article/view/303%0Ahttps://jurnal.upg.ac.id/index.php/abacus/article/download/303/220>
- Netriana, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan *Adobe Animate CC 21* Tentang Hukum Bacaan Mad ‘Iwad, Mad Layyin, dan Mad ‘Aridh Lissukun Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Di Madrasah Tsanawiyah
- Nini, N. V. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas XI Di SMAN 1 Sandai Kabupaten Ketapang (*Doctoral dissertation*). <https://repository.unmuhpnk.ac.id/812/>

- Nugraha, R., & Syamsuri, S. (2022). Eksplorasi Kemampuan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa MTs melalui Model Blended Learning. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 326-340.
- Purba, H. S., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas Ix Dengan Metode Drill And Practice. 2759, 131–146. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Putri, T. E., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., & Lampung, R. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Rahman, N., & Fujiaturahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis. 3(3), 5–9.
- Rayanto, Y. H., & Sugiarti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul 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. <https://doi.org/10.30596/jmes.v4i1.13697>
- Restianingsih, A., Pujiastuti, H., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Analisis Kesulitan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. 20(3), 210–222.
- Rismen, S., Astuti, S., & Lovia, L. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. 7(2), 123–134.
- Ritonga, E. D. S., & Hasibuan, L. R. (2022). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Ditinjau dari Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Rantau Utara. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1341>
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 6(4), 6088-6096.
- 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. *Jurna; Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39-50.

- Saputro, A. (2018). Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC.
- Simarmata, S. M., Sinaga, B., & Syahputra, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Matlab. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 692–701. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1227>
- Sidiq, B. (2019). HTML5 Dasar-dasar Untuk Pengembangan Aplikasi Berbasis Web. Bandung: Informatika Bandung.
- Sitinjak, D. D. J. T., & Suwita, J. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1).
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. 5(2), 326–339.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung: ALFABETA
- Suparwati, K. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). (*Doctoral Dissertation, Fkip Unpas*). <http://repository.unpas.ac.id/49021/>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Pranyata Y. I. P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech jurnal ilmiah multi disiplin indonesia*. 1(10), 1520–1533.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106-111.
- Wibawanto, W. (2021). Dasar Pengembangan Game HTML5.
- Wiyaya, J. E., & Vidiarti, 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.
<https://doi.org/10.32529/glasser.v3i2.334>
- Wijayanti, E., Fayeldi, T., & Pranyata, Y. I. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, IX(2), 224–235.
<https://ojs.ikippgribali.ac.id/index.php/emasains/article/view/936>
- Wulandari, L., Lexbin, M., & Judah, E. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Materi Teorema Pythagoras. 3(2), 61–67.
- Yuliani, E. N. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran. 2(2), 91–100.
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46–67.
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 11(1), 159-170.
- Yunita, Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 9–18.