

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, N. F., & Mulyani, P. (2023). Development Of Interactive Learning Media Articulate Storyline Of Indonesian Language Learning In Fourth Grade Elementary School. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 8, 274–281.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis WEB pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika & Komputasi*, 15(1), 64–74. doi:<https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Alfina, N. S., Harahap, M. S., & Elidra, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Flipped classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMA Negeri 1 Angkola Barat. *Journal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1). doi:<https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.1777>
- Amka, M. H. S. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. (I. Yuwono, Ed.). Banjarmasin: Nizamia Learning Center. Retrieved from www.nizamiacenter.com
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2022). Jurnal PGSD Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 149–160. doi:<https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.149-158>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US. doi:10.1007/978-0-387-09506-6
- Dewi, I. P., Mursyida, L., & Samala, A. D. (2021). *Dasar-Dasar Android Studio dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana*. Bandung: Widina Bhakti Persada. Retrieved from www.penerbitwidina.com
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. doi:10.31941/delta.v8i2.1039
- Eliza, F., Hakiki, M., Fadli, R., Ridoh, A., Fauziah, F., Suri, R. M., ... Hidayah, Y. (2024). Android-Based Mobile Learning Application Using App Inventor on Computer Operating System Material: The Development and Validity Study. *TEM Journal*, 13(1), 624–634. doi:10.18421/TEM131-65

- Fauziah, S. R., Rismen, S., & Lovia, L. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Era New Normal. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 1(1), 45. doi:<https://doi.10.30983/lattice.v1i1.4744>
- Gumilang, G. S. (Universitas N. P. K. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). Retrieved from <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- 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. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. doi:10.31943/mathline.v5i1.126
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian dan Pengembangan sebuah Tinjauan Teori Praktik dalam Bidang Pendidikan*. (T. S. Rohbiah, Ed.). Serang: Media madani. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/351105742>
- 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. doi:10.11591/ijere.v11i3.22168
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. doi:10.31980/mosharafa.v9i2.652
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Yang Berkebutuhan Khusus. doi:10.55352/mudir
- Ismaniati, C., Muhtadi, A., Cobena, D. Y., & Soeparno, P. L. (2023). Effectiveness of *Flipped classroom* on Students' Learning Outcome in Vocational High School: A Meta-Analysis. *International Journal of Instruction*, 16(1), 589–604. doi:10.29333/iji.2023.16133a
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & 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. doi:10.37058/jarme.v3i2.3191
- Kardina, U., Hasiru, R., Maruwae, A., Panigoro, M., & Toralawe, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 103–117. doi:10.61132/sadewa.v3i2.1707
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniawan, D. (2020). *Pembuatan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3*. Samarinda.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14). Baturaja. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Listianti, H. F., & Rahim, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped classroom* Terhadap Kemandirian Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP Universitas Batanghari Jambi*, 6(2). doi:http://dx.doi.org/10.33087/istoria.v6i2.156
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran MATematika Berbasis Android Berbantuan Apps Creator dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. doi:10.24127/ajpm.v10i3.3912
- Mairani, U., Enawaty, E., Putra Sartika, R., Muharini, R., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Education and development*, 10(3), 117–121. doi:10.37081/ed.v10i3.3848
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*.
- Mubarok, M. S. (2022). Aksiologi Matematika dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika*, 9(1). Retrieved from <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/1051>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. doi:<http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Musliadi, & Herlinah. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop dan Audition*. Malunda. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/364380737>
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., Mulyani, E., & Nurjamil, D. (2024). Pengembangan Media Interaktif dengan Articulate Storyline Berdasarkan Uji Rater Menggunakan Model PRE pada Teorema Phytagoras. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 364. doi:10.24127/ajpm.v13i2.8871
- Perdani, H. N., & Azka, R. (2019). *Teknologi dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial* (Vol. 5). yogyakarta. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/334986462>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. doi:10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702
- 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. doi:10.24832/jpnk.v3i1.726
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Semarang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, , Luh Putu Putrini. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Prayitno, A. T., Taufik, A., & Muawanah, P. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *PRISMA*, 11(2), 291. doi:10.35194/jp.v11i2.2140
- Putra Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1). doi:10.24036/invotek.v19vi1.409

- Rahmah, S., & Argaswari, D. (2020). Penggunaan Ubin Aljabar untuk Meningkatkan Kemampuan Aljabar Siswa kelas VIII. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 151. doi:10.31100/histogram.v4i1.574
- Riana, C. (2012). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Kemenag RI.
- Riska, F. M., Nur, S., Asmara, A., Sadiyah, Vitalocca, D., Fadjarajani, S., ... Sampe, F. (2024). *Strategi pembelajaran 5.0*. (A. Asari, Ed.). Solok, Sumatera Barat: MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Rizky, M., Wijayanti, R., & Faulina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Trigonometri di SMKN 3 Bangkalan. *KONSTRUKTIVISME: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 278–288. doi:<https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i2.2940>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). media pembelajaran interaktif articulate storyline 3. *Ecomic & Education Journal*, 2. Retrieved from <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Rohmah, F. N. R., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Compress, 2(2). Retrieved from <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- 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. doi:10.24036/jep/vol6-iss2/692
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. doi:<https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115>
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Media Petualangan Aljabar Berbasis Permainan Edukasi untuk Siswa SMP, 11(3). Retrieved from <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Saskia, R. A., Ajizah, A., & Hafizah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Sistem Tata Surya untuk Kelas VII

- SMP/MTs. *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2(2), 2022. doi:<https://doi.org/10.20527/i.v2i2.7389>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections: Intersections : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2). doi:<https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Simanullang, C. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 2(2), 197–216. doi:<https://doi.org/10.55927/jiph.v2i2.3924>
- Sinambela, P. N. J. M., Simanjorang, M. M., Manurung, N., & Simanullang, M. C. (2022). *The development of android-based mathematics learning application*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 2193). Institute of Physics. doi:10.1088/1742-6596/2193/1/012068
- Somba, G., Grace Maukar, M., Sulistyaningsih, M., Matematika, P., Matematika, F., Alam, I. P., ... Manado, U. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel SPLDV) KELAS VIII SMP. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7. doi:<https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4026>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*. Yogyakarta,: ALFABETA Bandung.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2116–2126. doi:10.31004/edukatif.v4i2.2288
- Susanti, & Pirta, H. (2019). *Flipped classroom* Sebagai Strategi Pembelajaran pada Era Digital, 1(2). doi:<https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242.g192>

- Syarah, F., Harahap, Y. N., & Putri, J. H. (2023). Kesulitan Siswa Dalam Mempelajari Materi Aljabar. *Journal on Education*, 05(04), 16067–16070. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2656>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. doi:[10.29303/jipp.v9i2.2141](https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141)
- Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain dan Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/369035043>
- Yulianti, Y. A., & Wulandari, D. (2021). *Flipped classroom : Model Pembelajaran untuk Mencapai Kecakapan Abad 21 Sesuai Kurikulum 2013*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 372. doi:[10.33394/jk.v7i2.3209](https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3209)