

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMPN 1 Tandun*. Skripsi Universitas IAIN Batusangkar.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(1):72-89
- 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.
- Anggani, S. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo
- Apriwahyuni, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Simulasi PhET untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 2(1).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. Depok / Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Darmadi, H, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, Alfabeta, Bandung.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- 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*, 07(1), 110–125.
- Djamarah, Syaiful Bahri, & Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2).

- Fatimah, S., dkk. (2016). *Model DDD-E untuk Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Bandung.
- Fibriani, C., et al. (2014). Evaluasi Formatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 45-52.
- Ilmu, Tim Kompas. (2019). *Rumus Pocket Matematika*. Jakarta: Grasindo.
- Istiqomah (2020) *Modul pembelajaran SMA matematika umum kelas XI: barisan dan deret*. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/21963>
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (2nd ed.). Westport, CT: Libraries Unlimited.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 89-96.
- Manullang, S., S, A. K., Hutapea, T. A., Sinaga, L. P., Sinaga, B., S, M. M., & Sinambela, P. N. J. M. (2017). *Matematika Untuk Kelas XI Edisi Revisi*. Jakarta : Kemendikbud.
- Mas'adah, M., Wasis, W., & Prastowo, T. (2019). Development of Guided Inquiry Learning Model by Articulate Storyline Media on Elasticity Materials to Increase Student's Motivation and Learning Achievement. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(12). <https://doi.org/10.29322/IJSRP.9.12.2019.p9648>
- Miarso, Y. (2011). *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mishadin, M. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran. Dalam Sungkono, et al. (Eds.), *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Nasution, S. (2011). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspitaningrum, J. I., dkk. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.20985>
- Rahayu, T., & Kristiyantoro, A. (2015). Pemanfaatan Film Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 112-120.
- Rahma, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 45-52.

- Rasmi, D. P., Hendri, M., & Nasution, O. S. M. (2022). *Analisis Kebutuhan Project Book Berbasis Pjbl-Stream Pada Mata Kuliah Metode Eksperimen Fisika Dian*. 7(2).
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 470-478.
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). *Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online*. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 14 - 20. Retrieved from <https://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/251>
- 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.
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2019). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 profesional pada materi barisan & deret kelas XI SMA*. *Jurnal Aksiomatik*, 11-17.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Jurnal Kreano*, 8(1), 1-7
- Sianipar, A. P. (2013). Pemanfaatan youtube di kalangan mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, 2(3), 1-10.
- Sobri, S., Hilaliyah, T., & Zahra, A. (2023). Pengembangan Video Animasi VTuber pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2022/2023. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(1), 139-148. <https://doi.org/10.30653/003.202391.431>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2018). *Supervisi Pendidikan: Pendekatan Sistem Berbasis Kinerja*. PT Refika Aditama.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.

- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children* (ED090725). ERIC. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>
- Wicaksono, S. (2016). The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using *MacromediaFlash* 8 In Accounring Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122-139
- YANSHAH, H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANIMASI WAYANG PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS 10 SMK. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 214-225. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1287>
- Zuwandi, M. I., Prayitno, S., Hikmah, N., & Amrullah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 331–339.