

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195.
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(6), 4166–4173.
- Benavides-Varela, S., Callegher, C. Z., Fagiolini, B., Leo, I., Alto, G., & Lucangeli, D. (2020). Computers & Education Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties : A meta-analysis. *Computers & Education*, 157(2020). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103953>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Chotimah, S. C., & Manoy, J. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Visual Basic for Application (VBA) untuk Mendukung Kemampuan Spasial Siswa. *Mathedunesa : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 374–384. https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n2.pPDF_374-384
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student ' s problem-solving ability. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- 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), 217–226. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Dwiguningtyas, A. A., Sulistyowati, F., Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Agustito, D. (2025). Sebuah Studi Kasus: Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Relasi dan Fungsi. *ProSandika UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(315–324). <https://doi.org/10.31941/prosandika.v6i1.2408>
- Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). The Effect Of Mat Joyo Application On Students' Understanding Of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 9(1), 12–22.
- Gee, E., & Harefa, D. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi dan Pemahaman Konsep

- Matematis Siswa. *Musamus Journal of Primary Education*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v4i1.3475>
- Giawa, L., Gee, E., & Harefa, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bentuk Pangkat dan Akar di Kelas XI SMA Negeri 1 Ulusua Tahun Pembelajaran 2021/2022. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Handoyono, N. A., & Mahmud, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection (EFI). *INVOTEK (Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi)*, 20(2), 107–116. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.791>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anawari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Informal*, 07(03), 1365–1374.
- Irfan, M., Suratman, D., Fitriawan, D., Mirza, A., & Pasaribu, R. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Materi Program Linear Di Sekolah Menengah Atas. *JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(1), 85–96. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21634>
- Ismail, H. S., & Zulkarnaen, R. (2023). Korelasi Antara Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kecemasan Matematis. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1857–1862. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6122>
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar

- Siswa Kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. National Academy Press. <https://doi.org/10.17226/9822>
- Kurniawan, Sukarma, I. K., & Yuntawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Beranimasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Integral Tak Tentu. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 11(1), 113–126. <https://doi.org/10.33394/mpm.v11i1.8342>
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. Pfeiffer.
- Lestari, W., & Kartini. (2021). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Relasi dan Fungsi di Kelas VII SMP Negeri 4 Balai Jaya. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 43–56. <https://jta.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTA/article/view/214>
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 353–361.
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

- Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85.
- Murwaningsih, S. R., & Sukmawarti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data di Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 211–220.
- Nissa, A. D. A., Toyib, M., Sutarni, S., & Akip, E. (2021). Development of Learning Media Using Android-Based Articulate Storyline Software for Teaching Algebra in Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1720/1/012011>
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic literature review : apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11–22.
- Nurfadillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurfatanah, N., Yudha, C. B., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Development of matematic media games education based on e-learning in the Planting of Basic Concepts in Numeracy. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012127>
- Nurikawai, D., Sagita, L., & Setiyani. (2021). Analisis Kesalahan Menyelesaikan Soal Bentuk Aljabar Menggunakan Metode Newman Ditinjau dari Pemahaman Konsep Matematis. *Journal of Honai Math*, 4(1), 49–66. <https://doi.org/10.30862/jhm.v4i1.157>
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1462–1471. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.808>
- Patmala, K., & Erita, S. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Terhadap Materi Relasi dan Fungsi. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 167–175. <https://doi.org/10.24127/emteka.v5i1.4901>

- Pitriani, R., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Vidio Animasi di SD Kelas Awal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 204–209. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5575807>
- Pujiastuti, H., Utami, R. R., & Haryadi, R. (2020). The development of interactive mathematics learning media based on local wisdom and 21st century skills : social arithmetic concept. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032019>
- Purnama, R., Farmansyah, D., Yuniarti, E., Aminah, N., & Asnawati, S. (2024). A Systematic Review : Interactive Media in Mathematics learning, What do we get? *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 3(6), 3261–3275.
- Purwaningsih, S. W., & Marlina, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Bentuk Aljabar. *JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 639–648. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/9704>
- Putri, N. L. N. A., Sarjana, K., Hikmah, N., & Sripatmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 304–310. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/5607/3701>
- Rajab, R. M., Baidowi, Novitasari, D., & Sripatmi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Berorientasi pada Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 713–722. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1801>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematic Literature Riview : Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Restiani, I. N., Putriani, I., & Anindia, D. (2022). Media Pembelajaran Interaktif

- Separo Untuk Pelajaran Pecahan di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 193–201.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.212>
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84–92.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Ruf, A., Zahn, C., Agotai, D., Iten, G., & Opwis, K. (2022). Aesthetic design of app interfaces and their impact on secondary students ' interest and learning. *Computers and Education Open*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100075>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Santoso, B., Ratumanan, T. G., & Latuny, J. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATERI PELUANG. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, 6(2), 68–79.
- Sari, F. A., Pratiwi, U., & Fatmaryanti, S. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 3(1), 24–32.
<https://doi.org/10.37729/jips.v3i1.1146>
- Sari, R. K. (2019). Analisis Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama dan Solusi Alternatifnya. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 2(1), 23–31. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i1.510>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502/35100>
- Schoenherr, J., Strohmaier, A. R., & Schukajlow, S. (2024). Learning with

- visualizations helps: A meta-analysis of visualization interventions in mathematics education. *Educational Research Review*, 45. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100639>
- Sengkey, D. J., Sampoerno, P. D., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis: sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–74.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. ALFABETA.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Utami, L., Festiyed, Ilahi, D. P., Ratih, A., & Yenti, E. (2024). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scientific Habits Of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 6(1), 59–67. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)
- Wang, C., Fang, T., & Gu, Y. (2020). Learning performance and behavioral patterns of online collaborative learning: Impact of cognitive load and affordances of different multimedia. *Computers & Education*, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103683>
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04), 293–299.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04(01), 60–65. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/7530/3745>
- Yustiara, D., Kusumastuti, M. N., & Ramdhani, S. (2023). Pengaruh Model Cooperative Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Keaktifan Belajar. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(2), 519–534.
- Zulkarnain, & Salsabilla, A. (2022). Development of Virtual Tourism-Based Interactive Multimedia in Tourism Geography Learning. *International Journal of Research and Review*, 9(12), 535–544. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20221259>

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. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5585>