

Daftar Pustaka

- Bangor, A., dkk. 2009. "Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating". *Journal of Usability Studies*, volume 4, nomor 3 (hal.114–123). tersedia pada https://uxpajournal.org/wp-content/uploads/sites/7/pdf/JUS_Bangor_May2009.pdf
- Bilqis, S. I. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia Flash Pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX di SMP Negeri 5 Pekanbaru*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau
- Brooke, J. 2013. "SUS : A Retrospective". *Journal Usability Studies*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.29–40). Tersedia pada https://www.researchgate.net/profile/John-Brooke-6/publication/285811057_SUS_a_retrospective/links/5ee5c4a792851ce9e7e38a75/SUS-a-retrospective.pdf
- Hanum, Z. 2021. "Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone". *Media Indonesia.Com*. Tersedia pada <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Hudojo, H. 2016. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang : UM PRESS.
- Jamaluddin, N. H. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Geogebra Pada Materi Transformasi Geometri Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Ix Smp Negeri 1 Mangarabombang Kab.Takalar". *Journal of Chemical Information and Modeling*, Volume 59, Nomor 3 (hlm.1689–1699). Tersedia pada <https://repositori.uinalauddin.ac.id/16526/1/Nurul%20Hafidzah%20Jamaluddin.pdf>
- Khusnah, N., dkk. 2020. "Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline". *Jurnal Analisa*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.197–208). Tersedia pada : <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Maulani, F. I., dan L. S. Zanthly. 2020. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Transformasi Geometri". *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 1(hlm. 16–25). Tersedia pada <https://doi.org/10.32528/gammath.v5i1.3189>
- Mayer, R. 2009. *Multimedia Learning*. New York : Cambridge University Press.
- Handayani, I. M., dan D. Sulisworo. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Development of Geogebra-Assisted Mathematics Learning Media on Geometry Transformation Materials". *Jurnal Equation*,

Volume 4, Nomor1 (hlm.47–59). Tersedia pada <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/equation/article/view/4027>

Munir. 2012. *Multimedia: Konsep&Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

OECD. 2019. "Programme for international student assessment (PISA) results from PISA 2018". *Oecd*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.1–10). Tersedia pada https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2018-results-volume-iii_bd69f805-en%0Ahttps://www.oecd-ilibrary.org/sites/bd69f805-en/index.html?itemId=/content/component/bd69f805-en#fig86

Pratiwi, D. R. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX". *JUMLAHKU*, volume 7, nomor 2 (hal.79–89). Tersedia pada <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/1431/751>

Richards, G., dan J. Nesbit. 2004. "The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers". *Revue Internationale Des Technologies En Pédagogie Universitaire*, Volume 1, Nomor 3 (hlm.56–63). Tersedia pada <https://doi.org/10.18162/ritpu.2004.60>

Riyadi, S., dan P. Pardjono. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Untuk Kelas Viii Smp". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.165–177). Tersedia pada <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2527>

Rusman, dkk. 2021. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.

Santyasa, I. W., dkk. 2020. "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Guru-Guru Di Sma N 2 Singaraja". Makalah di sajikan dalam *Proceeding Senadimas Undiksha*. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 5 September 2020. Tersedia pada <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2020/assets/ProsidingSenadimas2020/file/246.pdf>

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani

Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.

Suryawan, I. P. P., dan D. Permana. 2020. "Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika". *Prisma*, Volume 9, Nomor 1 (hlm.108-117). Tersedia pada

<https://doi.org/10.35194/jp.v9i1.929>

Syahbana, A. 2016. *Belajar Menguasai GeoGebra (Program Aplikasi Pembelajaran Matematika)*. Palembang : NoerFikri Offset.

Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional Development For Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis : University Of Minnesota.

Vaughan, T. 2011. *Multimedia: Making It Work*. New York : McGraw-Hill Companies.

Widyaningrum, Y. T., dan C. E. Murwanintyas. 2013. "Pengaruh Media Pembelajaran GeoGebra Terhadap Grafik Fungsi Kuadrat di Kelas X". Makalah di sajikan dalam *Seminar Nasional Pendidikan Matematika dan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*. FMIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta 10 November 2012. Tersedia pada <https://eprints.uny.ac.id/10115/1/P%20-%20103.pdf>

Yuniastuti, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.

