

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. M., & Abdurrahman, M. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arrosyida, A., & Suprpto, D. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2, 1–8.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2* (2nd ed.). <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Asmi, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning di Kelas VIII SMP Negeri 1 Badiri Tapanuli Tengah*. Institut Agama Islam Negeri.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1>
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1).
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Damayanti, P. A., & Qohar, Abd. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1).
- Fahmi, S. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 166–191. <http://lppm.mercubuana-yogya.ac.id>

- Farman, F., & Chairuddin, C. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Teorema Pythagoras. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3114>
- Hidayat, Muhtar. S. (2012). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran*. 17(2), 231–247.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2255–2269.
- Irfani, D. S. H., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Banjarmasin: Antasari Press.
- Kesumawati, N. (2008). *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*.
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34–46.
- Kurniasih, R. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Fase Belajar Model Van Hiele pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Islam AL-Azhaar Tulungagung. *Jurnal Silogisme*, 2(2), 61–68. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme>
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2), 18.
- Nandita Apsari, P., & Rizki, S. (2018). *Media pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear*. 7(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2).
- Pohan, A. B., & Jaelani, N. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Katulistiwa Informatika*, VI (1).

- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *DIMENSI*, 7(1), 19–35.
- Putri, A. P., Heleni, S., Murni, A., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Riau, U., Bina, J., & Simpang Baru, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 234–247.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15–23. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Richards, G., & Nesbit, J. (2004). The Teaching of Quality: Convergent Participation for the Professional Development of Learning Object Designers. *International Journal of Technologies in Higer Education*, 1(3), 56–63. <http://ritpu.ca/IMG/pdf/art5RichardsNesbit.pdf>,
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Santyasa, I. W. (2011). *Pembelajaran Inovatif: Bahan Ajar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP. *Infinity Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2).
- Selvianiresa, D., & Prabawanto, S. (2017). Contextual Teaching and Learning Approach of Mathematics in Primary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012171>
- Sirait, N. A. L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interatif Nateri Aritmatika Sosial dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Adobe Flash*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI:*

Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(3), 435–448.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)* (B. Subiyakto, Ed.; 1st ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minnesota: University of Minnesota.

Yohanes, F., & Sutriyono. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom dalam Menyelesaikan Soal Keliling dan Luas Segitiga Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(1), 23–35.

Zulham, M., & Sulisworo, D. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7, 132–141.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>

