

DAFTAR PUSTAKA

- Aksen Cahdriyana, R., Richardo, R., Ahmad Dahlan Yogyakarta, Fkipu., & Universitas Alma Ata Yogyakarta, F. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP. In *AlphaMath Journal of Mathematics Education* (Vol. 2, Issue 2).
- Ari, M., Muhamad, L., Siti Nurhikmah, Riki Ridwana, & Ahmad Yani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder. In *Jurnal Swarnabhumi* (Vol. 8, Issue 1).
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. In *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* (Vol. 5, Issue 2).
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 36–48.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: Unisda Lamongan)*.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran: Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, A., Iin Diah Listiana, & Sari Puteri Deta Larasati. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat an Brivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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>

- Eka Fitriani Hidayat, A., Nuraida, I., & Ali, S. (2023). Pembelajaran Kontekstual melalui Platform Youtube terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Perspektif*, 61(1), 61–72. <https://doi.org/10.15575/jp.v7i1.205>
- European Commission. (2006). *Classification of learning activities Manual*. www.uis.unesco.org/template/pdf/iscled/NFE_CLA_Eurostat_EN
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- 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. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran* (M. P. Dr. Fatma Sukamawati, Ed.). Tahta Medai Grup.
- Hulwani, Z. A., Pujiastuti, H., & Fafinati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2255–2269.
- Humaira Syaifar, M., & Roza, Y. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau dari Gender. *Jurnal Cndekia*, 06, 519–530. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1097>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/indexterakreditasiPeringkat4>
- Kartika Sari, B. (2017). *Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri

4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>

- Lailiyah, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. In *JPGSD* (Vol. 06).
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*.
- Lesmana, N. W. (2022). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *Didactical Mathematics*, 4(1), 119–126.
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2040>
- Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan', & Ratih Ayu Apsari. (2018). *Belajar dan pembelajaran* (Ed. 1, Cet. 2). Rajawali Pers.
- Nia, P. S. W., & Sastra Agustika, G. N. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=108634>
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Rahmita Nurul Muthmainnah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133–140. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Robbi Nugraha, M., & Basuki. (2021). *Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP di Desa Mulyasari pada Materi Statistika*.
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sastrawati, E., & Novallyan, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER*, 2(2), 72–76. <http://edujurnal.iainjambi.ac.id/index.php/ijer>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40–44.
<https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sesilia, J., & Nurliani, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 52–66.

- Silahuudin, A., Misbahul, S., & Gumawang, U. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, Vol.4, 162–175.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>
- Subhan, & Kurniadi Denny. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, Vol.7(No.1), 74–80.
- Sumiati, D. (2013). Studi Tentang Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Padang*. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgeo/article/viewFile/581/340>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Ulfa Mukhtar, R., Yuanita, P., Studi Pendidikan Matematika, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Riau Jl Bina Widya Simpang Baru, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 873–886.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wibowo, R. A., & Estidarsani, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual menggunakan Media Maket Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Bangunan.
- Zakaria Siregar, & Topan Bilardo Marpaung. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Biology Education Science & Technology*, Vol.3, 61–69.