

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. H., Ansori, H., & Sari, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa SMP/ MTS. *Jurmadikta(Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 4(3), 62–72. <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jurmadikta>
- Amelia, D. L., & Sari, L. R. (2024). Peningkatan Numerasi SMPN 02 Solok Selatan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Corresponding Author. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 1504–1509. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>
- Barana, A., Marchisio, M., & Sacchet, M. (2021). Interactive feedback for learning mathematics in a digital learning environment. *Education Sciences*, 11(6). <https://doi.org/10.3390/educsci11060279>
- 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>
- Candiasa, I. M. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: UNiveristas 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>
- Firmansyah, K. F., & Subekti, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Penemuan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1), 61–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–44.
- Harahap, L. (2019). Peran Tenologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 375–381.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2255–2269.
- Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020a). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi

- Perbandingan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 113–126.
- Istianah, Y., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020b). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph dan Zoom Materi Perbandingan. *JPE : Jurnal Pendidikan Edutama*, 7, 113–125.
- Jafnihirida, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239.
- Juhaeni, Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kurniawan, R. Y. (2017). Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia*.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (M. Jannah, Ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mylida, M., Ansori, H., & Noorbaiti, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch Pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas X. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 374. <https://doi.org/10.20527/edumat.v12i2.18860>
- Nabila, H., Nursyahidah, F., & Prasetyowati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Ispring Suite. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(3), 280–287.
- Nesbit, J. C., & Leacock, T. L. (2007). A Framework for Evaluating The Quality of Multimedia Learning Resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59. <http://www.ifets.info/>
- Nufus, R., Faif Pasani, C., & Kamaliyah. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Sumatif Mata Pelajaran Matematika Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–9.

<http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jurmadikta>

- Nurfadhillah, S., Ramadani, F. C. T., Afianti, N. A., Huzaemah, & Erdian, A. E. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri Poris Pelawad 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 333–343. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55–66. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17600>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo*, 5(2), 289–293.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilikom*, 11(2), 57–60.
- Sabrina, I. H., & Russanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran SHIBORI Berbasis Video Tutorial Melalui Youtube. 11(1), 14–19.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Grooup Pretest-*

Posttest. Penerbit Suryachaya.

- Sumyati, S., Waluyo, B., & Wawan, A. (2023). Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taman Kanak-Kanak Islam Al-Hidayah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *TARBIYAH JURNAL; JURNAL KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 1–12.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Syamsuddin, N., Manik, S. S., & Safrina, K. (2024). Pengembangan E-Modul Literasi Numerasi Aljabar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 8(1), 39–52. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i1.8230>
- Tito, A. S. A. P., Dedi Muhtadi, & Sukirwan, S. (2025). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Perbandingan Senilai. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/10.59108/ime.v3i1.69>
- Try, F., & Utomo, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar . *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635.
- 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>
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan ISpring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 128–134.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yadav, G., Carvalho, P. F., McLaughlin, E. A., & Koedinger, K. R. (2024). Beyond Repetition: The Role of Varied Questioning and Feedback in Knowledge Generalization. *L@S 2024 - Proceedings of the 11th ACM Conference on Learning @ Scale*, 451–455. <https://doi.org/10.1145/3657604.3664688>
- Yusuf, A., Abidin, A. Z., & Anwar, S. (2024). Tindakan Sistem Pendidikan Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusinya. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 2345–2352.

<http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>

