

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). *Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa*. [Makalah]. Universitas Sriwijaya.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, D. (2018). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya*, 8(2), 188–194.
- Aziz, D. T. (2024). *Penerapan Tahapan Teori Bruner dalam Pembelajaran Matematika Materi Sistem Perkalian pada SMP Negeri 1 Sapeken*. Universitas Muhammadiyah Malang. (Skripsi Sarjana, eprints.umm.ac.id)
- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2023). Pengembangan aplikasi mobile dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Informatics Journal*, 8(3), 1–10.
- Barokati, N., Wangi, S., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Dwiyoogo, W. D. (2021). Integrating gamification in a blended learning entrepreneurship course: Discussing student learning and achievement motivation. *Journal of Education and Practice*, 11(15), 95–101.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar*. Erlangga.
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya pemahaman konsep untuk mengatasi miskonsepsi dalam materi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 130–136.
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa: Ditinjau dari kategori kecemasan matematik. *Supremum Journal of Mathematics Education (SJME)*, 4(1), 24–32.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34.
- Fikri Adam, N., & Mulyani, P. K. (2023). Development of interactive learning media Articulate Storyline of Indonesian language learning in fourth grade elementary school. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 8, 274–281.

- Filar Permata, A., Rezeki, S., & Amelia, S. (2019). Pengembangan alat peraga kotak matriks kelas XI SMK Hasanah Pekanbaru. *Jurnal Matematika Edukasi*, 7(2), 135–140.
- Firdaus, F. M., Azizah, I. N., Pritin, S., Damayanti, O., & Annisa, F. C. (2022). The development of Articulate Storyline-based learning media to improve 5th grade students' mathematical representation ability. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(1), 55. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i1.9827>
- Furman, J. P., Rayner, G. T., Cox, J. L., King, J., & Hannum, W. H. (1975). *Executive summary and model* (1st ed.). Florida State University.
- Hafizi, S., Hanafiah, M., Hakim, A., Majid, A., Shukri, K., & Teh, M. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: Satu kajian literatur. *Asian People Journal*, 2(2), 101–112. <https://journal.unisza.edu.my/apj>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hake, R. R. (1999, April). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hariani, M. (2010). *Pembelajaran matematika dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan penalaran matematik siswa sekolah dasar* [Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, M., & Harahap, T. K. (2021). Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 1(1), 10–18.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, 65(July), 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Istikomah, E., & Herlina, S. (2020). ICT-based mathematics learning module: Students' responses in learning process. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 45–54. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i2.7992>
- Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–14.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design* (2nd ed.). Pfeiffer.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munisah, E., & Kotabumi, U. M. (2020). Pengelolaan media pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 22–29.
- Nabilah, C. H., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of learning media based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(1), 12–18.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: Prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning object review instrument (LORI). *Canadian Journal of Learning and Technology*, 30(3). <https://doi.org/10.21432/T2K64Z>
- Netriwati, N. (2019). *Media pembelajaran matematika*. <https://www.researchgate.net/publication/332935226>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran IPA pokok bahasan sistem peredaran darah manusia untuk kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257–263.
- Penyelidikan, J., Ismail, M., Nasri, N. M., & Penyelidikan, P. J. (2021). The effectiveness of a gamification approach in English learning in terms of student engagement and learning retention. *Journal of Social Science Research*, 4(10), 65–78. <http://www.jossr.com>
- Pratiwi, N. P. K. A., Astawa, I. W. P., & Mahayukti, G. A. (2019). Missouri Mathematics Project (MMP), pemahaman konsep matematika, dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Elemen*, 5(2), 178–189.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema Journal*, 3(1), 55–61.

- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1), 52–66.
- Rianto, R. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Rohana, S., Maizora, S., & Muchlis, E. E. (2020). Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 4(2), 259–269. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.4.2.259-269>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis Android menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Salsabila, S., Nur'aeni, L. E., Rijal, M., & Muharram, W. (2022). Creative of learning students elementary education. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 45–52.
- Santoso, H. B., Astuti, B., & Nugroho, A. (2016). Measuring user experience of the student-centered e-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65(7), 38–44.
- Setyo Utami, Y., & Kristen Satya Wacana, U. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(1), 20–27. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5, 19–25. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-analisis media pembelajaran pada pembelajaran biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 1–10.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE. *Jurnal IKA Undiksha*, 11(1), 16–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Vokasional, J. I., Teknologi, D., Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 19(1), 45–52. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Wahid, C., & Novikasari, I. (2022). Application of Bruner's Theory in Cube and Block Mathematics Learning at MTs Ma'arif NU Patikraja, Banyumas Regency. *AdMathEduSt: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 9(4), 298–308. <https://journal.uad.ac.id/index.php/AdMathEduSt/article/view/25182>
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android*. Taman Karya
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline: Pengembangan perangkat pembelajaran flipped classroom bercirikan mini-project. *Supremum Journal of Mathematics Education (SJME)*, 4(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.3136>
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan bahan ajar berbantuan Macromedia Flash. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 4(2), 110–118.