

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, M. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash CS 6 pada pelajaran matematika materi KPK dan FPB (Institut Agama Islam Negeri Salatiga). Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Retrieved from <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8972/>
- Agustina, L. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator 3 dengan konteks kemaritiman pada materi operasi himpunan kelas VII SMP*. Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis sains teknologi masyarakat pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anisafitry, Z. (2021). *Pengembangan aplikasi mobile learning dengan karakteristik realistic mathematics education pada materi program linear SMA kelas IX*. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Journal Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Arsyad, A. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan multimedia interaktif guna menciptakan pembelajaran yang inovatif di sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Azwar, S. 2009. Dasar-dasar psikometri. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design : the ADDIE approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438

- Daris, L., E.Fachry, M., Sattar, Karim, K., Erniati, Syahrudin, ... Yusuf, M. (2019). Kurikulum pendidikan berbasis maritim di era revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Hardiknas Pendidik Dan Tenaga Kependidikan PAUD, Dasar Dan Menengah*, 177.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Kota Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Djarmiko, I. W. (2018). *Strategi penulisan skripsi, tesis, disertasi bidang pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Efriliyanti, I. (2021). *Desain dan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring suite 9 dan apk builder pada materi reaksi dan oksidasi* (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/56015/>
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur kreatifitas dan kualitas pemograman pada siswa smk kota pekanbaru jurusan teknik komputer jaringan dengan simulasi robot. *Jurnal Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.419>
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 44–51.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica : Jurnal Kajian Keislaman*, 4(1989), 129–150.
- 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>
- Hasratuddin. (2013). Membangun karakter melalui pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, 6(2), 130–141.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan powerpoint ispring suite 9 pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888–896.
- Kadar, A. (2015). Pengelolaan kemaritiman menuju indonesia sebagai poros

- maritim dunia. *Jurnal Keamanan Nasional*, 1(3), 427–442. <https://doi.org/10.31599/jkn.v1i3.33>
- Kulsum, S., & Husnul, S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran , inovasi di masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran : teori & praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Maesyarah, I. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis powtoon pada materi dinamika untuk SMA kelas X* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/3667/>
- Maimunah, Izzati, N., & Dwinata, A. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education dengan konteks kemaritiman untuk peserta didik SMA kelas XI. *Jurnal Gantang*, 4(2), 133–142.
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan powerpoint dan ispring quizmaker pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>
- Munir. (2020). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan* (Vol. 58). Bandung: CV. Alfabeta.
- Murtafiah, Masrura, S. I., & Saharuddin. (2021). *Media pembelajaran berbasis realistic mathematics education berbantuan adobe flash di masa pandemi Covid-19*. 7(2), 161–166. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v7i2.338>
- Nasution, F. (2016). *Kajian metode suksesif interval (MSI) dalam mengubah data ordinal menjadi data interval dan dampaknya terhadap distribusi* (Universitas Sumatra Utara, Medan). Universitas Sumatra Utara, Medan. Retrieved from <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/18184>
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktaviani, I. A. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan microsoft powerpoint terintegrasi ispring suite pada materi sistem koordinasi manusia kelas XI SMA (Universitas Sanata Dharma; Vol. 3). Universitas Sanata Dharma. Retrieved from <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Pangestu, Y. S., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran aplikasi android pytha fun untuk teorema pythagoras SMP. *Jurnal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 113–125.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 1–13.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.21043/job.e.v3i2.8446>
- Putri, D. R. H. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan lectora inspire dan powtoon pada materi fungsi komposisi kelas X SMA*. Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838.
- Rahlinda, A. L., Febrian, & Astuti, P. (2022). Pengembangan e-modul berbentuk cerita bergambar dengan konteks kemaritiman pada materi SPLDV. *SOJ: Student Online Journal UMRAH*, 3, 737–751.
- Rahmatsyah, S. W., & Dwiningsih, K. (2021). Pengembangan e-module interaktif sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1), 76–83. <https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p76->

- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Risyah, M. M. (2020). *Analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi himpunan ditinjau dari self confidence siswa*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., Purwokerto, U. M., Animation, P., & Area, F. B. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menggunakan animasi powtoon di kelas IV SD universitas muhammadiyah purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 354–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Sartika, E. (2010). Pengolahan data berskala ordinal. *SIGMA-MU: Jurnal Penelitian Dan Gagasan Sains Dan Matematika Terapan*, 2(1), 60–69.
- Setiawati, F. A., Mardapi, D., & Azwar, S. (2013). Penskalaan teori klasik instrumen multiple intelligences tipe thurstone dan likert. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 17(2), 259–274. <https://doi.org/10.21831/pep.v17i2.1699>
- Shoffa, S., Holisin, I., F.Palandi, J., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan* (Edisi Pert). Yogyakarta: UNY Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Jurnal Spasial*, 6(2), 531–540.
- Trina, Z., Kamaruddin, T., & Rshmani, D. (2017). Penerapan media animasi audio visual menggunakan hasil belajar IPS SMP negeri 16 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2, 156–169.

Tyanto, E. L., & Manoy, J. T. (2013). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash profesional Cs6 dengan memperhatikan fungsi kognitif rigorous mathematical thinking (RMT) pada materi melukis segitiga. *MATHEdunesa*. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/3878>

Wiradnyana, K. (2016). Aspek-aspek kemaritiman di daratan rendah dan dataran tinggi dari masa mesolitik hingga tradisi megalitik. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 19(1), 28–42.

