

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman *Web* Berbasis Android. *Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android*, 11(1), 45–54.
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al-Muta'aliyah STAI Darul Kawal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88.
- Aprilia, B. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Statistika MTs Kelas VIII. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 63–71. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.276>.
- Asril, R. (2022). Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 326–332. <https://doi.org/10.59098/mega.v3i1.495>.
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205–214. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.13128>.
- Azeva, B. R. (2022). *pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan ispring suite dan powtoon dengan konteks kemaritiman pada materi teorema pythagoras kelas viii smp*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Elvionita, D., Fatimatuzzahroh, F. S., & Sutriyani, W. (2022). Peran Model Cooperative Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Penyajian Data Diagram Kelas V SDN 03 Menganti. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(3), 263–268. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i3.772>.
- Erwin, H., Awang, I. S., & Anyan. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Pribadi. *Edu-Kata*, 5(1), 71–78. <https://doi.org/10.52166/kata.v4i1.1008>.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37-64

- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5, 588–597.
- Fitriani, A., Kartini, A., Maulani, M., & Prihatini. (2022). Peran guru dan strategi pembelajaran dalam memenuhi kompetensi siswa abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16491–16498. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5056>
- Furi, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 1005–1010. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3409>
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV*. 3(2), 44–51.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, T. T., Rahmat, A. M. A. A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayanto, D. R. (2017). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Pemrograman Dasar Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan*. Medan: LPPPI.
- Hima, L. R. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134-139.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/991>.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>

- Lalisu, K. S., Novian, D., Takdir, R., & Dangkoa, E. V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TJKT Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 21–36. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.19255>
- Magdalena, Imbar., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marlina, S., & Herlina, N. (2021). Upaya Peningkatan Pendidikan, Keahlian Dan Profesionalisme Sumber Daya Manusia Pelayaran Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(2), 107–116. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i2.692>.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Analisis Kesulitan Dalam Materi Statistika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Statistis. *Prisma*, 6(2), 173–179. <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.209>.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas Iii Sd. *JPGSD*, 6(5), 681–692.
- Nery, R. S., Sunardi, & Aprizal. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan ISpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Rieno. *Penelitian Pendidikan Matematika (2021)*, 5(2), 112–124.
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Media *Scratch* Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika)*, 4(1), 257–264.
- Nizwardi, J., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media*

Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Permadi, U. N., & Huda, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 30-39.
- Paramis Wari, C., Syntia Monica, D., & Fitri Ramadani, W. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SMP 01 Bengkulu Tengah Kelas VII Melalui Diagnostik Pada Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1, 123–129.
- Pratama, R. A., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). Game Android “MENALAR” Berbasis Adobe Animation CC. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 617. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Satuan Panjang dalam Pembelajaran Menggunakan Media *Scratch*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 891–898. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.891-898>.
- Qodir, A. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmania, M. D., Fatah, A., & Anrian, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 653–665.
- Raja & Nagasubramani. (2018). Impact of Modern Technology. *HF Communications*, 3(1), S33–S35. <https://doi.org/10.1201/b12574-14>.
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733–2745. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759>.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Restu, R., Berutu, N., Ridha Syafii Damanik, M., & Suriani Harefa, M. (2017). Model of Mangrove Ecosystem Utilization as Media and Learning Resources of Environmental Education at Senior High School. Proceedings of the 1st International Conference on Geography and Education (ICGE 2016). Paris, France: Atlantis Press. 64. 334-338.

- Saint, S. (2019). *Pengembangan Subject Specific Pedagogy (SSP) Media Pembelajaran Fisika Local Wisdom “MerBam” Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Problem Solving*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta
- Santosa, F. (2022). *Statistika Pendidikan*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Saputri, N. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Teorema Phytagoras Kelas VIII SMP*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sembring, T. Y., Hutauruk, A. J. B., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Scratch* Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Himpunan. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 6(2), 109–119.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
- Suastika, I. K., & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4 (2)(September), 58–61.
- Sudihartinih, E., Wilujeng, S., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (Fpb) Berbasis Aplikasi *Scratch*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(4), 456–466. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i4.pp456-466>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

- Taufik Rusmayana. 2021. Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19, (Bandung :Widinaa Bakhti Persada.
- Tondeur, J., Scherer, R., Baran, E., Siddiq, F., Valtonen, T., & Sointu, E. (2019). Teacher educators as gatekeepers: Preparing the next generation of teachers for technology integration in education. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1189–1209. <https://doi.org/10.1111/bjet.12748>.
- Wahyuni, N. P. C. O., & Agustika, G. N. S. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Siswa Kelas VI SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 116–132. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50950>.
- Wahyuningrum, S. R., & Wardi, M. C. (2020). *Statistika Pendidikan (Konsep Data & Peluang)*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Penerbit KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bali: UNHI PRESS.
- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Quantum Learning pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2768-2782.
- Zakiah, H., Purnomo, D., & Sugiyanti, S. (2019). Pengembangan E-modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bilangan Bulat SMP Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 287–293. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i6.4855>.