

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dkk. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Amperianto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmaranti, W., & Andayani, S. (2018). Mengapa media berbasis komputer dalam pembelajaran matematika penting? Perspektif guru dan siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 6(2), 146-157.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121.
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar Garis-Garis Besar Program Pengajaran Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Dewi Rosida Rakhmawati; Mujib, Mujib, C. K. M. (2018). Alat evaluasi menggunakan kahoot pada pembelajaran matematika kelas X. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*: UNP PRESS.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, K.N.S. (2017). Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok. *Symmetry: Pasundan Journal of Reasearch in Matehmaticals Learning and Education*. 2(2): 10-17.
- Fajar, A.P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2): 229-239.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32-44.
- Firdaus, F., As'ari, A.R., & Qohar, A. (2016). Meningkatkan Kemmapuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Open Ended Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan: Toeri, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(2): 227-236.

- Ginting, E.Y., Holiwarni, B., & Erviyenni. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Core Pada Materi Keseimbangan Ion dan PH Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 6(2): 95-102.
- Gultom, J., Siagian, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya dan Sosial Humaniora*. 1(4):14-27.
- Hake, R.R. (2002). "Lessons from the physics education reform effort," *Conservation Ecology*. 5(2): 28; online at <http://www.consecol.org/vol5/iss2/art28>
- Halomuan,dkk.(2021). *Best Practice Pengembangan Media dan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Multimedia*. Medan: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. (2006). *Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-97.
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. (2018). *Hard Skills and Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hendriana, Heris, Euis Eti Rohaeti, and Utari Sumarmo. (2018). *Hard Skills and Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Jubaeruddin, J.M., Supratman., & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*. 3(2): 178-189
- Kairuddin, K., Siregar, B. H., & Siregar, N. H. (2020). Improvement of Students' High Order Thinking Skills (HOTS) Ability through the Application of Van Hiele Theory Assisted by Video Animation. *Journal of Mathematical Pedagogy (JoMP)*, 2(1), 32-39.
- Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.

- Kartika, Y . (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2 (4):777-785.
- Kemp, E. J. (1994). *Instructional design: a plan for unit and course development* (2nd ed). New York: Merrill.
- Kristanti, Feti, and Isnarto. (2019). “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Android.” Seminar Nasional Pacasarjana: 618–25.
- Kurniasih, A. W., Wiyanti, D. T., & Zahid, M. Z. (2018, February). Visualisasi konsep matematika dalam pembelajaran menggunakan geogebra. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 796-799).
- Lanya, H., & Zayyadi, M. (2023). *Matematika SD dan Pembelajarannya*. Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media.
- Lengari, M. Y. G. (2010). Program Bantu Belajar Matematika Mengenai Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa Kelas 8 SMP (Studi Kasus di SMP Joannes Bosco Yogyakarta).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditam.
- Lutfia, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Marwatoen, F. (2015). Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 3(2), 71. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i2.976>
- Mawaddah, S, dkk. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 4 (1), hal 76-85.
- Munir. (2013). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Murtiwiayati & Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Vol 12 (No.2), 2.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality dalam Plomp, T; Nieveen, N., Gustafson, K., Branch, R. M., & van den Akker, J (eds). *Design approaches and tools in education and training*. London: Kluwer Academic Publisher.

- Novianti, Sara. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Universitas Negeri Medan*.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2021). Learning multimedia development using articulate storyline for students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nuryadi, S.Pd.Si., M. P. (2003). *Pendidikan Matematika Berbasis Etnomatematika Di Era 4.0*. 5–12.
- 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.
- Pinaruh, I. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII SMP*. (Doctoral dissertation, Pendidikan Matematika).
- Pratama, R, A,. (2018). Al Barik (Tutorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2. *Jurnal AdMathEdu*.2. 2088-678.
- Purwoto, (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Qomari, Rohmad. (2009). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol 14(3)
- Rafmana H. dkk. (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*, Volume 5, Nomor 1, Mei 2018 Hal 52-66.
- Ratuman & Imas, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depo: Rajagrafindo Persada.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29–34.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.

- Ruqoyyah, S., Linda, L., & Murni, S. (2020). *Belajar Bangun Ruang Dengan Vba Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Ruseffendi, E. T. (1988). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Ruseffendi, E.T. (1984). *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer*. Bandung: Tarsito.
- Safriandono, A. N., & Charis, M. (2014). Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa sebagai Media Pembelajaran yang Praktis, Fleksibel dan Edukatif Berbasis Web. *Jurnal Teknik-UNISFAT*, 10(1), 25–35.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48.
- Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman Berbasis Objek Pemrograman Mobile Dengan Android Studio*. Deepublish.
- Saputro, E. B., Sopyan, A., & Subali, B. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasaan Cahaya pada Siswa Kelas X SMA. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110.
- Saputro, P.A., & Lumbantoruan, J.H. (2020), Pengembangan Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Pada Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*. 1(1): 35-49.
- Saputro, P.A., & Lumbantoruan, J.H. (2020). Pengemabnagan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*. 1(1): 122-130.
- Sari, N. L. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang dan Sisi Datar*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sesila, Jesicca T. (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. *Universitas Negeri Medan*.
- Sesilia, J., & Manurung ,N. Pengembanagn 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.
- Simarmata, N.A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di Kelas VIII-2 MTs Nurul Islami Indonesia Medan. *Universitas Negeri Medan*.
- Siregar, N. F. (2021). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1919-1927.
- Sitepu, E. G., & Siregar, T. M. (2023). Development Of Learning Animation Videos Using Spakol VidioscribeApplication to Improve Student Understanding of Mathematical Concepts at SMPS Sultan Iskandar Muda Formosa *Journal of Multidiciplinary Research*. 2(1): 287-302 .
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP). *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar,
- Suryaningrum, I.D., Sunismi., & Alifiani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. *JP3*.18(28): 1-13.
- Susanto, Heri, dan Akmal, Helmi. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Susilana & Cepi. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wawancara Prima. 1
- Sutarti ,T ., & Irwan, E . (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syah, Muhibin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: UMMPress.
- Wayan Santyasa, *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2009), h. 3.

- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1),
- Yani, C. F., Maimunah, M., Roza, Y., Murni, A., & Daim, Z. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 203–214.
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Jurnal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(4), 25–29.