

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal IDAARAH*. 3(2): 205-215.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64.
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amalia, A. N., & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian*. Penerbit NEM.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., Saptono, S., & Alimah, S. (2019). Respon Siswa Dan Guru Terhadap Modul Ethno-Edutainment Di Sekolah Islam Terpadu. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1): 1-24.
- Andriani, dkk. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (1) : 80-86.
- Anwar, M., Septiani, L. R., & Khayatun, N. (2023, January). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 4, No. 1, pp. 177-184).
- Arends, Richard. (2012). *Learning to Teach*. Tenth Edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Bambang Suprianto. (2014). Penerapan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(2), 165–174.
- Baryadi, I. P., Margiyanti, V., Taum, Y. Y., & Baryadi, I. P. (2020). *Pedoman Penerbitan Buku SDU Press Dan Pencegahan Plagiasi Di Perguruan Tinggi*. Sanata Dharma. University Press.
- Batu Bara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Budhi, W. S., & Kristianti, W. (2023). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Erlangga.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Classpoint.io, “Interactive Classroom Quiz in PowerPoint,” <https://www.classpoint.io/>.

- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4 (2), 106-113.
- Dahlan, J. A., Permatasari, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1): 133-150.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadil, K., Ikhtiono, G., & Nurhalimah, N. (2024). Perbedaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 224-238.
- Fitria Hidayat, & Muhamad Nizar. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jipai; *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Hamalik, O. (2006). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183-208.
- Hasan, I. (2019). *Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Siswa SMAN 6 Palopo*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing.
- Hidayat, Puput Wahyu dan Djamilah Bondan Widjajanti. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13 (1) : 63-75.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CT;. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63-75.
- Joenaiddy, A. M. (2018). *Guru Asyik, Murid Fantastik: Panduan Mengajar agar Murid Senang Belajar*. Yogyakarta: Diva press.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khoiri, W., et al. (2013). Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2 (1).

- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA*, 1(1): 1-12.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Kurniawati, S., Lesmono, A. D., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis It Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang Pada Pembelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(3), 301-305.
- Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi Pengaruh Warna Pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus Pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 41-50.
- Meltzer, E. (2003). *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains: A Possible "Hidden Variable" In Diagnostic Pretest Scores. Journal Department of Physics And Astronomy.* Iowa State University, Ames, Iowa 50011.
- Marselina, Vince. (2019). *Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri Kelas 4 SD.* Yogyakarta: Tesis UNY.
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Nabilah, K., Siregar, B. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar digital Interaktif Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 2104-2117.
- Nanan Syaodih Sukmadinata. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* PT Remaja Rosdakarya.
- Ngenda, F. V., Ajizah, A., & Amintarti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Pada Konsep Tumbuhan Lumut Dan Paku-Pakuan Kelas X SMA. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(2), 136.
- Ni'mah, A. M., & Supriyo, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CLASSPOINT PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI DI SMPN 4 PASURUAN. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 46-55.
- Nieveen, N. (2007). Formative Evaluation in Educational Design Research dalam *An Introduction to Educational Design Research* (Ed). Disampaikan dalam

seminar di East China Normal University, Shanghai, 23-26 November 2007.

- Nur, A.R., Prayogi, S., Asy'ari, M & Muhali, M. (2020). Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis PBL Dengan Pendekatan Konflik Kognitif Untuk Membelajarkan Kemampuan Metakognisi. *Jurnal Empiricism*. 1(1): 1-11.
- Nuraeni, I., Ratnaningsih, N., & Madawistama, S. T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Melalui Aplikasi Ispring Untuk Mengeksplor Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1008-1024.
- Nuritno, R., & Raharjo, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEj (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1-10.
- Panggabean, N. H. & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Philia, T., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. (2023). Pengembangan Media Infografis Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMP Kristen Banjarmasin. *J-instech*, 4(1), 162-169.
- Pradnyana, P. B. (2021). *Pembelajaran Berbasis Masalah dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. Surya Dewata: Bali.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Pembuatan Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenadamedia Group.
- Putri, A. S., Lillah, N., & Ilmiyah, M. Z. (2021). Mengembangkan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Materi Penyajian Data. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 69-76.
- Rafi'y, M., Irawan, F., & Harahap, D. G. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 669-682.
- Rayanto.Y. H., Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Reski, Niko. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (11) : 2485- 2490.
- Saefullah, Ibnu. (2016). *Langkah Cepat Menerbitkan Buku Digital Secara Mandiri*. Indramayu: Kainoe Books.
- Saepurokhman, A., Irawan, D., & Irianto, A. (2022). Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas IX SMP/MTS Karanganyar Eb Devita Ekawati

- dan Siti Isnatun M. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-13.
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*.
- Simatupang, D. L. M., & Siregar, B. H. (2023). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan PMRI untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Blackboard Journal: Research Innovation in Mathematics Education*, 1(1).
- Sudjanto, A. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- SUMARHADI-NIM, A. N. A. S. (2011). Pengaruh Pembelajaran Biologi Dengan Pendekatan Joyful Learning Melalui Metode Mind Maps Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Yogyakarta (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Siregar, B. H., Abil, M., Septi L. D. R., & Fannisa, R. (2021). *Best Practice: Pengembangan media dan bahan ajar digital interaktif berbasis multimedia*. Medan: Unimed Press.
- Siregar, B. H., Mansyur, A., Lumongga, S., & Rahmadhani, F. (2022). *Teori dan Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Medan: UMSU PRESS.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi. (2007). *Petunjuk Perangkat Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Supardi. 2020. *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram: Sanabil.
- Sutarti, T dan Edi, I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tan, O. (2003). *Problem Based Learning Inovation*. Unied States: Cengage Learning.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

- Utari, D. R., dkk. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4) : 534-540.
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1):51-61.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yanuar, E., Rizqiyani, I., Dewi, R. S., & Legiani, W. H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Civic Knowledge*. 6(1), 227–240.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Yunus, Hamzah. dan Heldy Vanni Alam. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.