

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Sosial*. Jakarta: Cipta Media.
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Antika, Y., & Suprianto, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 493-497.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602-607.
- Dewi, N. P., Sudiatmika, A. A., & Wiratma, I. G. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA pada Pokok Bahasan Klasifikasi Materi dan Perubahannya dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 13(2), 49-61.
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Medan: Perdana Publishing.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2021). *Pembuatan Multimedia Interaktif*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Masruri, M. H., & Creativity, J. (2015). *Buku Pintar Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Muzannur. (2017). *Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis ArticulateStudio'13 Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Materi Gerak Melingkar*. Lampung: Skripsi Program Sarjana Pendidikan Fisika UIN Raden Intan Lampung.

- Novianti, D. A. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1-8.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Ramadhan, G. (2016). *Pintar Menggunakan Android*. Bekasi: PT Terang Mulia Abadi.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan : Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Salamah, U. (2019). *Berlogika dengan Matematika Untuk kelas VII SMP dan MTs*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 1(1), 35-49.
- Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan; Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sundyana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika (untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Audiotory,

Visualization, Intellectually. *Jurnal Al - Jabar Pendidikan Matematika*, 8(2), 101-110.

Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *Jurnal SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78-91.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group.

Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

