

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh, M. (2019). *Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jawa Tengah: Cipta Artha Media.
- Arzyad, A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali
- Darnawati., dkk. (2016). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. Amal Ilmiah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1).hal. 8-16.
- Fannie, R. D. (2017). “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linier kelas XII SMA”, hal 8-9.
- Hidayah, N., Rizka Wahyuni., & Anton Tri Hasnanto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia”, Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59-66, Hal.,60
- Hidayah, N & Rifky Khumairo Ulva. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 Nomor. 1 hal 35.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 271
- Kurniasih, I & Berlin Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, hal 49
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal 212
- Kariadinata, R. (2012). Aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi siswa SMA. (Disertasi). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kustandi, C & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari. (2012). Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik). *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Minkova, Y. (2016). Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering Science and Computing*. VOL.6(10) Hal 2586
- Nurdalillah.,Dkk. (2013).Perbedaan Penalaran Matematika Dan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Masalah Dan Pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA* Vol.6 No.2.
- Peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah
- Permana, Y & Utari, S. (2007).Mengembangkan kemampuan penalaran dan koneksi matematik siswa sma melalui pembelajaran berbasis masalah.*Jurnal Educationist*, Vol. 1, No. 2, hal. 116-123.
- Prastowo, A. (2016). *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. Jakarta: Prenamedia Group, Hal 295.
- Purnama, S & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 Di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 275–279.
- Putra, Y., Zulkardi., & Hartono. (2016). Pengembangan Soal Matematika Model PISA Level 4, 5, 6 Menggunakan Konteks Lampung.Kreano, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(1), 10-16
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 13 No 1.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3, *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1):84 - 92
- Riyanto, B. (2011). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Prestasi Matematika Dengan Pendekatan Konstruktivisme Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.5 No.2
- Rosita, C. (2014). Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Magtematis: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Ditingkatkan Pada Mahasiswa. *Jurnal Euclid*

- (Online). Vol. 1, No. 1, hal. 33-46.
(<http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/Euclid>, diakses pada 18 Agustus 2018)
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal 74
- Sapitri, D. & Bentri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech*, 2(1): 1-8.
- Setyaningsih & Wahyudi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktifberbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia . *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, Hal 144-156
- Setyo Utami, Y. & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 4(1): 62 - 71
- Soedjadi, R. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*. Bandung: alfabeta, 2017, hal.8
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&d)*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung:JICA. UPI.
- Sumartini, T. S. (2015). Peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10.
- Susanto, A. (2019). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: K