

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwibowo, S. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Kelas VIII SMP*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(7), 96.
- Akhmad, E. P. A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Pengisian Pemberitahuan Ekspor Barang dan Pemberitahuan Impor Barang di Jurusan Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga Program Diploma Pelayaran Universitas Hang Tuah Surabaya (Development of Computer Base. *Jurnal Aplikasi Pelayaran Dan Kepelabuhan*, 9(1), 1–12.
- Akhmad, E. P. A. (2019). *Monograf Tutorial Pengisian Pemberitahuan Ekspor Barang (PEB) dan Pemberitahuan Impor Barang (PIB)*. Hang Tuah University Press.
- Amiroh. (2017). *Belajar Articulate Storyline 3*. Blogger.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapi, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- 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.

- Burhannudin, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Elvarira, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(Januari), 1–7.
- Firdawela, I., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112.
- Fitri, I. A. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kelas VIII SMP. In *Digital Library Universitas Ahmad Dahlan*.
- Fitriyani, H., Hendroanto, A., & Anggoro, R. P. (2021). *Geometri Ruang* (B. Asyhari (ed.); 1st ed.). UAD Press.
- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 144–156.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hilyana, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam

- Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional* , 2(1), 28–31.
- Istihapsari, V., Istiandaru, A., & Rohmah, S. N. (2019). *Analisis Kurikulum Matematika SLTA*. UAD Press.
- Janto, H., & Purwandari, N. (2022). Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas Satu di Sdit Al-Kautsar Cikarang Berbasis Multimedia. *KALBISIANA: Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, 8(1), 1077–1101.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Matematika Kelas VIII SMP/MTs Semester II*.
- Kusumadani, A. I. (2012). *Pengembangan Perangkat Lunak Analisis Butir Soal dan Angket*. Universitas Sebelas Maret.
- Linarwati, M., Fathoni, A., & Minarsih, M. M. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia Serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Merekrut Karyawan Baru Di Bank Mega Cabang Kudus. *Journal of Management*, 2(2), 1–8.
- Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 140–150.
- Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 1–10.
- Nurfitriantiwi, Y. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Multimedia Berbasis Project Based Learning Pada Konsep Sel. In *Repository Universitas Pasundan*.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books.
- Pratiwi, S. A., Sudyana, I. N., & Fatah, A. H. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Digital Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pokok Bahasan Struktur Atom. *Journal of Environment and Management*, 3(2), 153–160.
- Rahmawati, A. S. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Pancasakti Science Education Journal*, 4(1), 7–17.
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. In *Academia.Edu*.
- Rizaldi, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Motion Graphic Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pakem. In *Digital Library Universitas Ahmad Dahlan*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sintawati, M., & Mardati, A. (n.d.). Modul Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Penemuan Terbimbing. *Eprints Uad*.
- Siregar, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Pada SMK PABA Binjai. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(1), 68–87.
- Suharjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di SD* (T. Sutanti (ed.)). Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sukmawati, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa SMP*.
- Suryani, N. (2014). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Autocad Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Tunarungu Kelas Iv Slb-B Yrtrw Surakarta*.

- Suwaji, U. T., & Suryopurnomo, S. (2009). Kapita Selekta Pembelajaran Geometri Ruang di SMP. *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*, 63.
- Tamba, J. S., & Manurung, N. (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. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 52–66.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas Xi Sma. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 169–174.
- Yuliana, A., & Jatmika, S. (2020). *Pengembangan Macromedia Flash sebagai Media Pembelajaran Materi Surat Setoran Pajak Di Smk*. 1–11.
- Yulistyarini, T. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk SMP/MTs. In *Digital Library Universitas Ahmad Dahlan*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Zulvati, R. A., & Rofiudin, M. (2021). Penelitian Dan Pengembangan Sistem Mutu Manajemen Produksi Pada Konveksi Malang Old City. *Jurnal EKSIS Stie Indocakti Malang*, 13(1), 1–16.