

## DAFTAR PUSTAKA

- Adini, M. H., Sukmawati, R. A., & Purba, H. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 430. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4776>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Asmal, A., Masruhim, M. A., & Suryaningsi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Jam Sudut Pizza di Kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(6), 1273–1284.
- BSNP. (2014). Penilaian Buku Teks Pelajaran 2014. *Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 106–145. [https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN\\_1.1-1.10.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN_1.1-1.10.pdf)
- Darmawan, M. A., & Yuwaningsih, D. A. (2021). Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Problem Solving Pokok Bahasan Pola Bilangan. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(4), 343–359. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i4.pp343-359>
- Faujan, Anggoro, P. (2021). *Operasi Hitung Bilangan Bulat Untuk Jenjang SMP / MTs Kelas VII Anwar Fauzan Dr . Bambang Sri Anggoro , M . Pd .* 14.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ii, B. A. B., & Teoretis, L. (2020). *LANDASAN TEORETIS 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika 2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Matematika.* 9–29.
- Ismaniati, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran.* 15. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismaniati, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr._Christina_Ismaniati,_M.Pd./Penggunaan_Teknologi_Informasi_dan_komunikasi_dalam_peningkatan_kualitas_pembelajaran.pdf)
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2),

- 197–208. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Mayrani, C., & Hasanudin, C. (n.d.). *Mengenal Konsep Bilangan Bulat dan Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar*. 2016–2026.
- NADIA, L. U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA ARTICULATE STORYLINE BERORIENTASI AKM PADA MATERI ALJABAR DI SMP. In *Universitas Muhammadiyah Malang* (Issue 8.5.2017).
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). Special meeting of Council--private practice and juniors' contract. *Bmj*, *1*(6001), 107–109. <https://doi.org/10.1136/bmj.1.6001.107>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *03*, 171–187.
- Nuryati, N., Sri Anggoro, B., & Wahyu Yunian Putra, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bilangan Bulat Dan Pecahan Berbasis Alqurun Teaching Model. *AL KHAWARIZMI: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(1), 50–59. <https://doi.org/10.46368/kjpm.v1i1.293>
- Putri, R. (2019). Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Sekolah. *Pendidikan Seni Rupa*, *1*(1), 1–8.
- Rusdi, M. (2018). *Desain Dan Pengembangan Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saleh, S. (2016). Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung. *Analisis Data Kualitatif*, 180. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Setiawati, F. (2022). *Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum terhadap Pembelajaran di Sekolah*. 07.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 126–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *2*(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, D. I. M., Jamel, D. I. N., & Pudjawan, D. K. (2014). *Model Penelitian ADDIE.pdf*.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini Project. *SJME (Supremum*

*Journal of Mathematics Education*), 4(1), 78–91.

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>

Zega, R., & Mendrofa, N. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Smp Negeri 3 Gunungsitoli Utara. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 66–74. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4474>