

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- As'ari, A., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika Kelas VII SMP/MTs Semester I* (Edisi Revi). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Damayanti, P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitto, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7613>
- Dwi, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Pertama). UNY Press.
- Dwipayana, P., Redhana, I., & Juniartina, P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Smp. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(April), 49–60.
- Dwiranata, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif*

Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA Tahun Pelajaran 2018/2019.

- Fahmi, S., & Noviani, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Quadratic: Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 108–113.
<https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Handayani, S., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Lectora di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3065–3075.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2572>
- Hapsari, D., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/10017>
- Hendroanto, A., & Widayati. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN VIDEO*. 2759, 15–23.

<https://doi.org/10.20527/edumat.v10i1.12403>

- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (Adobe Flash CS6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 169–172.
- Islam, M., & Fahmi, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa SMP Kelas VII Semester Genap. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 624–630.
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori Praktik* (A. Rikki (ed.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Lubis, H., & Elvianti, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android Dengan Aplikasi “AKSI (Asah Akuntansi).” *Seminar Nasional Pendidikan*, 11–23.

- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V Sdn Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 351–360.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1514>
- Muttaqin, M. N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Authoware 7.01 Pokok Bahasan Bilangan Bulat Pada Kelas VII Semester 1 SMPN 1 Prambon Tahun Ajaran 2015/2016*. 1–13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavyanti, N., & Wulandari, I. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Oka, G. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Omega, S., & Salsabila, A. (2021). Penggunaan Media Video Animasi “Your Bone’s Video Animation” Pada Materi IPA Tentang Kerangka Manusia di

Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, V, 51–59.

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96.

<https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>

Putri, N. E. (2017). Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer. *Edik Informatika*, 1(2), 70–81.

<https://doi.org/10.22202/ei.2015.v1i2.1427>

Radiana, P. R., Wiarta, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbasis Etnomatematika Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28906>

Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.

<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)

Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran

Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>

Saman, Ma'rufi, & Tiro, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika matematika Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel. *Pedagogy*, 4(1), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>

Saputra, D. N., Ariningsih, K. A., Wau, M. P., Noviyani, R., Awe, E. Y., & Firdausiyah, L. (2021). Pengantar Pendidikan. In *Thesiscommons.Org*. <https://thesiscommons.org/e98dp/%0Ahttps://thesiscommons.org/e98dp/download?format=pdf>

Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, 2(1), 58–67.

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Syaifuddin, M., Susanto, Hobri, Maylistiyana, D., Hosnan, Cahyanti, A., & Syahrinawati, K. (2018). *Senang Belajar Matematika: Buku Siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Edisi Revi)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tosho, T. G. (2021). *Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*
“*Mathematics for Junior High School 1sr Level*” (Cetakan Pe). Pusat
Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan
Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Veza, O., & Nurlinda. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan
Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab Berbasis
Web Dan Multimedia Interaktif (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Al-Mi'raj
Batam). *JR : Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5(01), 1–11.
<https://doi.org/10.36352/jr.v5i01.186>