

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2014.
- Ali Mudlofir and Evi Fatimatur, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017):156. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Andini, Dita, and Nanang Supriadi. "Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Pemahaman Konsep Pokok Bahasan Persegi Dan Persegi Panjang." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 149. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2278>.
- Anitah, Sri. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2012.
- Apriliya, Kriska, Dwi Wulandari, Nurita Primasatya, and Wahid Ibnu Zaman. "Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9963.
- Ariani, Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor. "Modul Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point" 7, no. 2 (2014): 107–15.
- Arina, Dina, Endang Sri Mujiwati, and Ita Kurnia. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 168–75. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>.
- Armawi S. "Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab" 3 (2018): 20.
- Astuti, Lin Suciani. "Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 1 (2017): 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7il.1293>.
- Benovri, Ridho. "Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja." *Motion: Jurnal Riset Physical Education* 9 (n.d.): 7.
- Charmonman, S., Mongkhonvanit, P., dan Kim, M.-J. "A Survey of Apps for E-Learning." *The Twelfth International Conference on ELearning for Knowledge-Based Society* 49 (n.d.): 1–4.
- Damanhuri, Ahmad. "Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Guru Mata Pelajaran Matematika," 2022.
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryant0. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media, 2012.
- Dasaputri, Yohanes leo dan Aggia. "Geme Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android, Information Sistem Depeloment" 2 (2020): 33.
- Dasmo, Ade Puji Lestari, dan Mashudi Alamsyah. "Peningkatan Hasil Belajar

- Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9” 1 (2020): 99–102.
- Dian Aprianty, Somakim, dan Ketang Wiyono. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Pesergi Panjang Dan Segitiga Di Sekolah Dasar” 3 (2021): 1–13.
- Diyana, Tsania Nur, Edi Supriana, and Sentot Kusairi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 171. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>.
- Dkk, Arif Sadiman S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Dkk, Sunardi. *Membuat Multimedia Pembelajaran Berbasis Website*. Bandung: Yrama Widia, n.d.
- Dochi Ramadhani, Erni Fatmawati, and Dini Oktarika. “Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak.” *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3 (2019): 24–33.
- Erlina. *Supermedia Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar Dari Internet*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Fatmawati, Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Hasibuan, Marhamah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11, no. 2 (2021): 134–43.
- Fauzi, Ahmad, Purnamawati Ningsih, Herwis Gultom, and Chandra Alim. “JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang PELATIHAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA SISWA DAN SISWI SMP BINA MULIA JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Un” 8 (n.d.): 24–32.
- Gartika, Euis, Wardani Rahayu, and Erry Utomo. “Development of Interactive Mathematics Multimedia Teaching Materials for Building Space in Class V Primary Schools.” *International Journal for Educational and Vocational Studies* 1, no. 5 (2019): 467. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1717>.
- Ilmiah, Jurnal, Pendidikan Matematika, and Prasetyo Utomo. “Pengembangan Multimedia Interaktif Tiga Dimensi Menggunakan Aurora 3D Presentation 2012 Pada Materi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2016): 23.
- Imiani, Aulia Mustika, Ahmadi Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, and Yulia Rahmah. “Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 8, no. 1 (2020): 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>.

- Istiqlal, Muhammad. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika." *JIPMat* 2, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Komasari, Mahila Dea dan Bayu Pamungkas. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Multisensori Pada Siswa Berkesulitan Belajar." *Elementary School* 6, no. 1 (2019): 55.
- Kristanto, Andi, Mustaji Mustaji, and Andi Mariono. "The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning." *International Education Studies* 10, no. 7 (2017): 10. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>.
- Kurnia Eka Lestaari. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2015.
- Lestari, Puji. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis I-Spring Suite 8 Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama" 5 (2020): 1–11.
- Lindasari, Eva, Khairil Ansari, and Marice Marice. "Interactive Multimedia Development in Learning of Film Review Text for 8th Grade Students in Senior High School (SMP) 1 Tanjungmorawa." *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 2, no. 4 (2019): 355–62. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.522>.
- Listyani, Atika Izzatul Jannah dan Endang. "Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa SMP Kelas VII." *Jurnal Pendidikan Matematika - SI* 6 (2017): 60.
- Mimin Ninawati, Feli Cianda, dan Adrin Burhendi. "Pengembangan E-Modul Berbasis Software ISpring Suite 9" 7 (2021): 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>.
- Mua'adz, Muhammad. "Pengembangan Media Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Skripsi*, 2016.
- Muhlisrarini, Ali Hamzah dan. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Muniadi, Yudi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Pers, 2012.
- Munir. *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Ningsih, Y. L. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Melalui Penerapan Lembar Aktivitas Mahasiswa (LAM) Berbasis Teori APOS Pada Materi Turunan." *Edumatica* 6, no. 1 (2017): 1–8.
- Nurfatanah, N., C. B. Yudha, A. Marini, and M. S. Sumantri. "Development of Mathematic Media Games Education Based on E-Learning in the Planting of Basic Concepts in Numeracy." *Journal of Physics: Conference Series* 1869, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012127>.

- Pratama, Aditya. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERBANTUAN ISPRING DAN WEBSITE 2 APK BUILDER KELAS IV TEMA TEMA 6 DI SD/MI," 2021, 25.
- Priatna, Nanang. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Pritaktinanthi, Arrlitya Stri. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang." *Artikel: Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*, n.d., 11.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, and Ida Gantiny. *Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V. J. Ber. Dtsch. Chem. Ges. Vol. 42*, 2018.
- Rachmadtullah, Reza, M. S. Zulela, and Mohamad Syarif Sumantri. "Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education." *International Journal of Engineering and Technology(UAE)* 7, no. 4 (2018): 5–7. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Ridoi, Mokhammad. "Cara Membuat Game Edukasi Dengan Conturuct 2." *Maskha*, 2018, 118.
- Royani, Elmi, Mukhtar Haris, and Saprizal Hadisaputra. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder Pada Materi Larutan Asam Basa." *Chemistry Education Practice* 4, no. 2 (2021): 194–200. <https://doi.org/10.29303/cep.v4i2.2670>.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Ryana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sanaky, A.H Hujair. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Santhana, Prima Warta. "Pengembangan Multimedia Interaktif Fisika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Pada Era Pandemi Covid-19" 6 (2020): 173.
- Septia, Nanda. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lingkaran Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa ..." 13, no. 1 (2021): 84. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/5009>.
- Setiawan, Mohammad Arfi, Wayan Dasna, and Siti Marfu 'ah. "Pengaruh Bahan Ajar Multimedia Terhadap Hasil Belajar Dan Persepsi Mahasiswa Pada Matakuliah Kimia Organik I." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1, no. 2011 (2016): 746–51.
- Smart, Aqila. *Presentasi Maha Dahsyat*. Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2012.
- Sudaryono. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Sugiono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and*

- Development/RnD*). Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013.
- Syawaludin, Ahmad, Gunarhadi, and Peduk Rintayati. "Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning." *International Journal of Instruction* 12, no. 4 (2019): 343. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>.
- Tiyani, Lisa. *Memahami Bangun Ruang*. Jakarta: Media Pusindo, Anggota IKAPI, 2012.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Umbara, Uba, Munir Munir, R. Susilana, and Evan Farhan Wahyu Puadi. "Increase Representation in Mathematics Classes: Effects of Computer Assisted Instruction Development with Hippo Animator." *International Electronic Journal of Mathematics Education* 15, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.29333/iejme/6262>.
- Wahyono, Joko. "Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Matematika Materi Operasi Aljabar Siswa SMP." *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2018): 57–71. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i2.2996>.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, 2016.
- Winita, Sucia, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. "The Development of Electronic Module Based on Discovery Learning in Writing Explanation Text" 463 (2020): 63–69. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200819.013>.
- Yuberti. "Penelitian Dan Pengembangan Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya" 3 (2014): 1–15.