

## Daftar Pustaka

- Abdulloh, R. (2022). *7 Materi Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdurrokhim, Kuswandi, D., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web dengan Pendekatan Guided Discovery Berbantuan Hypermedia untuk Siswa SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 121-131.
- Abrar, A. I. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Kemandirian Belajar*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Adinawan, M. C. (2017). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa . *Jurnal SAP*, 165-174.
- Agudo, J. E., Rico, M., & Sanchez, H. (2016). Design and Assessment of Adaptive Hypermedia Games foe English Acquistion. *Journal of Universal Computer Science*, 161-179.
- Agustini, D., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa berdasarkan kemampuan Pemahaman Matematis dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi SPLDV. *J-MPM*, 18-27.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Andriani, F. (2021). *Solatif: Solusi Siswa Aktif*. Sidoarjo: Media Prestasi.
- Anwar, M., Septian, L. R., & Khayatun, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosandika Unikal* (pp. 177-184). Pekalongan: Universitas Pekalongan.
- Aprilia, M., Rasmitadila, & Utami, I. I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 8-20.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *SINASIS* (pp. 491-500). Jakarta Timur: Universitas Indraprasta PGRI.
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 59-73.

- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., Taufiq, I., Hariati, N. S., & Lukmana, D. A. (2014). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Asyhari, A., & Diani, R. (2017). Pembelajaran Fisika Berbasis WEB Enhanced Course: Mengembangkan WEB-LOGS Pembelajaran Fisika Dasar I. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13-25.
- Auliana, R. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Bang Sitar Math Berbasis Pendekatan Konstektual sebagai Pendukung Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII H di MTsN 2 Kediri. *Skripsi*, 39.
- Awwalin, A. A. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI*, 225-230.
- Azmi, R. A., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 303-314.
- Barton, B. (1996). Making Sense of Ethnomathematics: Ethnomathematics is Making Sense. *Educational Studies in Mathematics*, 201-233.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longmans, Green and Co.
- Bouck, E. C., & Flangan, S. M. (2010). Virtual Manipulatives: What They Are and How Teachers Can Use Them. *Intervention in School and Clinic*, 186-191.
- Branch, R. M. (2009). *Instrucional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Chintia, M., Amelia, R., & Fitriani, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI*, 579-586.
- Cockett, A., & Kilgour, P. W. (2015). Mathematical Manipulatives: Creating an Environment for Understanding, Efficiency, Engagement, and Enjoyment. *Teach Collection of Christian Education*, 47-54.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its Place in the History . *For The Learning Mathematics*, 44-47.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 28-37.
- Dewi, R., & Saudah. (2021). *Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa dalam Penerapan Praktik Kebidanan*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Dillon, A., & Jobst, J. (2005). Multimedia Learning with Hypermedia. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 569-588.
- Dominikus, W. S. (2021). *Hubungan Etnomatematika Adonara dan Matematika Sekolah: Etnografi Matematika di Adonara*. Malang: Media Nusa Creative .

- Elwi, L. C., Festiyed, & Djamas, D. (2017). Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Multimedia Interaktif Menggunakan Course Lab Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Fisika Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 97-104.
- Fahrurozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fatirul, A. N., & Winarto, B. (2021). *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 34-44.
- Fitriyah, A. (2021). Kajian Etnomatematika terhadap Tradisi Weh-Wehan di Kecamatan Kaliwungu Kendal. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 50-59.
- Hanifa, N., Djaenudin, R., & Koryati, D. (2015). Pengembangan Hypermedia pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. *Jurnal Profit*, 96-105.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal STIE*, 37-57.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 78-85). Yogyakarta: Penelitian dan Evaluasi .
- Haryati. (2012). Pendidikan, Research and Development (R&D) Sebagai Salah satu Model Penelitian dalam Bidang. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 11-26.
- Haslina, W., & Afrini, R. (2019). Kalimat Efektif dalam Karya Ilmiah Mahasiswa Politeknik Negeri Padang. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 189-197.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Jaya, H. (2017). Perencanaan Hypermedia Berbasis Web Pada Mata Kuliah Elektronika Digital Jurusan PTA-FT UNM. *JETC*, 38-50.
- Jonassen, D. H. (1992). *Hypertext/Hypermedia*. United State of America: Library of Congress Catalog.
- Jonassen, D. H., & Mandl, H. (1990). *Designing Hypermedia for Learning*. German: NATO Scientific Affairs Division.

- Kaharu, S. N. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep (Komponen Translasi) Mahasiswa dalam Pembelajaran Rangkaian Listrik Arus Searah yang Memanfaatkan Hypermedia. *JESIK*, 20-26.
- Kebudayaan, K. P. (2023). *Pengelolaan Informasi Majapahit*. Mojokerto: Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Timur.
- Kemdikbud. (2019, Desember 04). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. Retrieved from [Kemdikbud.go.id: https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas)
- Kemdikbud. (2019, September 9). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Retrieved from [kemdikbud.go.id: https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian\\_nasional!9](https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional!9)
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 31-41.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Conseling Journal*, 40-48.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1-11.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 317-323.
- Kusuma, A. B. (2017). Penggunaan Program Geogebra dan Casyopee dalam Pembelajaran Geometri Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Mercumatematika*, 119-131.
- Kuswanto, J. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 11-20.
- Lafu, O., Margiati, K. Y., & Halidjah, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pohon Bilangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Khatulistiwa*, 1-11.
- Laily, I. F. (2015). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1-17.
- Lukitaningrum, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Basis Data di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *Skripsi*.

- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media Pembelajaran Matematika Digital "BABADA" pada Materi Kesebangunan Bangun Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 305-316.
- Masturah, E. D., Putrini, M. L., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech*, 212-221.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mufidah, L., & Habibi, M. W. (2022). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di SMP. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 57-66.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 64-73.
- Muqdamien, B., Umayah, & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 23-33.
- Murray, t., Blessing, S., & Ainsworth, S. (2003). *Authoring Tools for Advanced Technology Learning Environments: Towards Cost-Effective Adaptive, Interactive and Intelligent Educational Software*. United State of America: Kluwer Academic Publisher.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika* (pp. 659-663). Karawang: Journal Unsika.
- Nadhifah, N., Soewardini, H. M., & Meilantifa. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 65-71). Surabaya: Himaptika UMSurabaya.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125-135.
- Nurhikmayati, I. (2017). Kesulitan Siswa Berpikir Abstrak Matematika dalam Pembelajaran Problem Posing Berkelompok. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 159-176.
- Nuryadi, & Khuzaini, N. (2017). Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tounament Ditinjau dari Cognitive Load Theory. *Jurnal Mercumatika*, 57-68.
- O'Farrell, C., & Lahiff, A. (2014). *Writing Learning Outcomes: A Guide for Academics*. Dublin: Trinity College Dublin.

- Pendidikan, P. P. (2022, September 9). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Retrieved from kemdikbud.go.id:  
[https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian\\_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&!1!&](https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&!1!&)
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 68-84.
- Petit, M. (2016). Comparing Concrete to Virtual Manipulatives in Mathematics Education. *ScienceLib Editions Mersenne*, 1-18.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 110-114.
- Pranaya, A., & Hendra, A. (2019). *Membuat Toko Online dengan Menggunakan Framework Bootstrap 4*. Cimahi: PT. Dinasti Motekar grup.
- Pratama, M. R., Kusumadewi, S., Hidayat, & Taufiq. (2017). Penerapan Algoritma Lalr Parser da Context-Free Grammar untuk Struktur Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Elektro*, 1-8.
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Moodle. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 206-218.
- Prayatna, I. P., Sudiarta, I. G., & Gita, I. N. (2018). Penerapan Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 2 Sawan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 40-51.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Raharjo, S. (2023, Juni 8). *Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS*. Retrieved from spssindonesia.com:  
<https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. (2021). Efektivitas Media pembelajaran Matematika Berbasis Web da Game Edukasi Terhadap Peningkatan Hasil belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 177-184.
- Ramadhan, N. &. (2020). *Pengantar Aplikasi Helpdesk Internal*. Bandung: Kreatif.
- Rasyid. (2010). *Minat, Indikator-Indikator Minat*. Jakarta.: Bumi Aksara.
- Rawung, R. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Era 4.0 Di Masa Pandemic Covid-19. *JIMP (Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan)*, 67-79.
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic &Research Institute.

- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen*, 188-201.
- Ringga, P. A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website. *EduMa*, 62-76.
- Rohmah, R. N., Sari, W. A., Pangasta, D. G., & Deddiliawan, A. (2019). Pengembangan Mantri Caino: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 103-116.
- Rosen, D. E., & Purinton, E. (2004). Web Design: Viewing The Web as a Cognitif Landscape. *Journa; of Business Reasearch*, 787-794.
- Rozi, Z. A. (2015). *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Roziqiyah, S., & Yusman, W. (2017). Pengembangan Handout Berbasis Guided Note Taking untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Kelas X SMA Negeri 1 Jetis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 283-292.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2738-2746.
- Santoso, U., & Purwanto, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kelas VII SMPDitinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1705-1710.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *EduMatSains*, 35-49.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2016). Physical and Virtual Manipulatives: What Is "Concrete"? *Springer International Publishing Switzerland*, 71-93.
- Sari, E. W. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur. *Skripsi*, 39.
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan Deret Kelas XI SMA. *Aksiomatik*, 11-18.
- Shiefele, U. (2012). Interest and Learning. *Encyclopedia of The Science of Learning*, 1623-1626.
- Simbolon, N. (2011). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Peserta*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 35-43.

- Siskawati, Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 72-80.
- Statistik, B. P. (2022, September 07). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Retrieved from bps.go.id: <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html#:~:text=Menurut%20data%20BPS%20dari%20hasil,dan%20perubahan%20menuju%20masyarakat%20informasi>.
- Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Pramita, M., & Rizqan, A. (2021). Implementasi Gamifikasi pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Metode Drill and Practice. *Edu-mat*, 163-181.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (pp. 774-783). Banten: Universitas Sultan Agung Tirtayasa.
- Suparno, & Iranto, D. (2014). The Effects of PBL Method Using The Hypermedia to The Students' Critical Thinking Skill on The Social Studies Subject. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis (JPEB)*, 40-52.
- Susanti, W. (2021). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan MAndiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Suwarnisi, N. M., Sariyasa, & Suparta, I. N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Masalah Autentik untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Aksioma*, 743-751.
- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Taher, L. W., & Arwildayanto, S. (2022). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Hypermedia. *Student Journal of Education Management*, 164-179.
- Taufani. (2008). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Team, B. (2022, October 2). *Home*. Retrieved from getbootstrap: <https://getbootstrap.com/>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ummah, S. K., & Azmi, R. D. (2020). Konstruksi Konsep Matematika Melalui Pembuatan Media Manipulatif Terintegrasi Teknologi. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 43-52.
- Wahid, A., Handayanto, A., & Purwosetiyono, F. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 pada Siswa Kelas VIII. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 58-70.



- Wahyuningsih, D., & Sungkono. (2017). Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 227-237.
- Wardhani, I. (2019, Februari 03). *Pengembangan Model Berbasis Intuisi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika*. Retrieved from Scribd.com: <https://www.scribd.com/document/423990236/Lembar-Validasi-Angket-Respon-Siswa-1>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widana, I. W., & Diartiani, P. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Emasains*, 88-98.
- Widianto, E., Husna, A. a., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 213-224.
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh inat Belajar dan Pemahaman Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Efektif. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 169-177.
- Wondo, m. T., Mei, M. F., & Seto, S. B. (2020). Penggunaan Media Geogebra dalam Pembelajaran Geometri Ruang untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 163-171.
- Wulandari, A. (2018). Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan. *Skripsi*, 178.
- Wungguli, D., & Lailany, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 41-47.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek*, 75-82.
- Yuberti. (2014). "Penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Al-Biruni*, 1-15.
- Zahir, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah d'Computare*, 1-7.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium; Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 61-78.

Zaki, A. (2009). *Kiat Jitu Membuat Website Tanpa Modal*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.