

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2020.
- Apsari, Putri Nandita, dan Swaditya Rizki. "Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Pada Materi Program Linear." *Aksioma* 7, no. 1 (2018).
- Arina, Dina, Endang Sri Mujiwati, dan Ita Kurnia. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, dan Prita Dellia. "Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Pada Materi Pengenalan *Termination* Dan *Splicing Fiber Optic*." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.
- Arnenda, Tezar. *Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Aulia, Annisa, dan Masniladevi. "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, no. 1 (2021).
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. "Etnomatematika Kaligrafi Sebagai Sumber Belajar Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 1, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4879>.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. "Etnomatematika Menara Kudus Sebagai Sumber Belajar Bangun Datar Pada Jenjang Pendidikan Dasar." *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 1 (2021).
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, dan Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, dan Yeti Nurhayati. “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Educare* 17, no. 2 (2019).
- Donna, Rama, Asep Sukenda Ekok, dan Riduan Febriandi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Basicedu* 5, no. 5 (2021).
- Firmadani, Fifit. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020).
- Furqan, Al, dan Murniyetti. “Profil Pendidik Dalam Lingkaran Terminologi Ayat-Ayat Alquran.” *Islam Transformatif: Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2018).
- Giyarti. *Modul Pengayaan Matematika Pegangan Guru Untuk SMP/MTs*. Jakarta: CV Graha Pustaka.
- Hadza, Cahyani, Afridha Sesrita, dan Irman Suherman. “*Development of Learning Media Based on Articulate Storyline*.” *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54>.
- Ilmiani, Aulia Mustika, Ahmadi Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, dan 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). <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>.
- Indonesia, Undang-Undang Republik. “Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional”.
- Jubaerudin, Jujun Muhamad, Supratman Supratman, dan Satya Santika. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Berbantuan *Articulate Storyline* 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi.” *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 3, no. 2 (2021).
- Khusnah, Nurul, Sri Sulasteri, Suharti Suharti, dan Fitriani Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan *Articulate Storyline*.” *Jurnal Analisa* 6, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>.
- Komariah, Siti, Tri Ariani, and Ovilia Putri Utami Gumay. “PRACTICAL DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING SMART APPS

- CREATOR (SAC) ON MEASUREMENT MATERIALS.”
Jurnal Pendidikan Fisika 10, no. 2 (2020).
- Limbong, Kasiman. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Kota Jambi.” *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 1, no. 1 (2021).
<https://doi.org/10.51878/teacher.v1i1.532>.
- Madyaratri, Dewi Yanwari, wawancara oleh penulis, wawancara 1, transkrip, 31 Maret, 2022.
- Manurung, Purbatua. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Masamah, Ulfa. “Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Kudus.” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 1, no. 2 (2019).
<https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4882>.
- Mulyatiningsih, Endang. *Riset Terapan Bidang Penelitian & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Naya Arisma, Nareswari, wawancara oleh penulis, wawancara 2, transkrip, 1 April 2022.
- Permendikbud RI. “37 Tahun 2018, Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah”.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Pratama, Ryan Angga. “Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan.” *Jurnal Dimensi* 7, no. 1 (2019).
<https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.
- Putri, Armi Parlusi, Susda Heleni, Atma Murni, Program Studi, Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan, Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Jl Bina, and Widya Simpang Baru. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa Kelas IX SMP/MTs.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2021).

- Richardo, Rino. "Pembelajaran Matematika Melalui Konteks Islam Nusantara: Sebuah Kajian Etnomatematika Di Indonesia." *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)* 3, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6998>.
- Rohmah, Fitriyah Nur, dan Imam Bukhori. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline 3*." *Ecoducation* 2 (2020). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecod>.
- Rosmayanti, Dea, dan Luvy Sylviana Zanthi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Visual Basic Application Powerpoint* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2, no. 6 (2019): 401. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i6.p401-414>.
- Sam, Nurhikmah. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 46 Makassar." *Educational Technology, Curriculum, Learning, and Comunication* 1, no. 3 (2021).
- Saputro, P. A., dan Jitu Halomoan Lumbantoruan. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 1, no. 1 (2020).
- Septiana, Kadek Dwi, and Dwi Yulianti. "Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Mesuji" 10, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12167>.
- Siswa Kelas VIII SMP Tahfidh Ma'had Yasin. "Wawancara Oleh Penulis, 31 Maret 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suhartini, dan Adhetia Martyanti. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika." *Jurnal Gantang* 2, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.31629/jg.v2i2.198>.
- Supriadi, Mardiki dan Virginayoga Hignasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar", KOMIK (Konferensi

- Nasional Teknologi Informasi dan Komputer) 3, no. 1 (2019)-14 Januari, 2023 - DOI: 10.30865/komik.v3i1.1662
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Teguh, Rachmad Effendi, and Bambang Adriyanto. *Pembuatan Multimedia Interaktif*. Modul 11. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Wahid, Abdul, Agung Handayanto, dan F.X. Didik Purwosetiyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 Pada Siswa Kelas VIII." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2020): 58–70. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i1.5765>.
- Wahyuni, Fina Tri. "Hubungan Antara Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dengan Technology Integration Self Efficacy (TISE) Guru Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 2, no. 2 (October 21, 2019). <https://doi.org/10.21043/jpm.v2i2.6358>.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yudiyanto, Nasrul Hakim, Dwi Kurnia Hayati, dan Hifni Septina Carolina. "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan". *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020).
- Yunian Putra, Rizki Wahyu, dan Popi Indriani. "Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Sekolah Dasar." *NUMERICAL (Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika)*, 2017. <https://doi.org/10.25217/numerical.v1i1.118>.