

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful, dan Tri Nova Hasti Yunianta. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri.” *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2018) - 3 Desember, 2021 - <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/1586>.
- Amir, Almira. “Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Eksakta* 1, no. 2 (2016) - 3 Desember, 2021 - <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/eksakta/article/view/184>.
- Ananda, Rio Pradipta, Sanapiyah, dan Sri Yulianti. “Analisis Kesalahan Peserta didik Kelas VII SMPN 7 Mataram Dalam Menyelesaikan Soal Garis Dan Sudut Tahun Pelajaran 2018/2019.” *J-MPM Jurnal Media Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2018) - 3 Desember, 2021 - <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1838>.
- Apriani, Opi, Sri Hartati, dan Yaswinda. “Stimulasi Literasi (Menyimak) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kecamatan Kuranji Kota Padang.” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 4, no. 2 (2018) - 3 Desember, 2021 - <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/12115>.
- Ardiansyah, Abd Aziz dan Nana. “Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Di Sekolah.” *IJERR* 3, no. 1 (2020) - 2 Desember, 2021 - <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245>.
- Arriza, Lovieanta. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2020. – 4 Desember, 2021 - <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/9863>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer, 2009.
- Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, dan Puput Wanarti Rusimamto. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Gaya Belajar.” *Jurnal Pendidikan*

- Teknik Elektro* 9, no. 3 (2020) - 5 Desember, 2021 - <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>.
- Dewanti, Handaruni, Anselmus J E Toenlio, dan Yerry Soepriyanto. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo." *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 3 (2018) - 3 Desember, 2021 - <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>.
- Huda, Muallimul, dan Mutia. "Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam." *Fokus : Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 2, no. 2 (2017) - 6 Desember, 2021 - <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JF/article/view/310>.
- Indrawati, Farah. "Pengaruh Kemampuan Numerik Dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 3 (2013) - 2 Desember, 2021 - <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/126>.
- Istiqomah, Umi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 dengan Materi Teorema Pythagoras." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.
- Kurniawan, Latif. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Trigonometri Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Keahlian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing." Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015. - 3 Desember, 2021 - <https://eprints.uny.ac.id/17110/>.
- Made, Desak, Dwika Saniriyati, dan Randi Pratama Murtikusuma. "Development of Adobe Animate Learning Media Assisted by Schoology on Arithmetic Sequences and Series." *JRPIPM : Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* 4, no. 2 (2021) - 3 Desember, 2021 - <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm%0D>.
- Mahardhika, Galang Prihadi. "Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari – hari." *Teknoin* 22, no. 2 (2015) - diakses pada 2 Desember, 2021 - <https://journal.uin.ac.id/jurnal-teknoin/article/view/3700>.
- Maiyana, Efmi. "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa." *Jurnal Sains Dan Informatika* 4, no. 1 (2018) - 2

- Desember, 2021 -
<http://ejournal.ildikti10.id/index.php/sains/article/view/3409>.
- Mawaddah, Siti dan Ratih Maryanti. “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*).” *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2016) - 3 Desember, 2021 -
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/2292>.
- Mulyani, Fitri, dan Nur Haliza, “Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3. no. 1 (2021) - 1 Agustus, 2022 -
<http://www.jpdk.org/index.php/jpdk/article/view/83>.
- Mustaqim, Ilmawan. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016) - 3 Desember, 2021 -
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525>.
- Nasution, Akmal, Mohd. Siddik, dan Nuriadi Manurung. “Efektivitas *Mobile Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Menengah Kejuruan.” *Journal Of Science And Social Research* 4, no. 1 (2021) - 4 Desember, 2021 -
<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/470/0>.
- Novitasari, Dian. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (2016) - 3 Desember, 2021 -
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1650/1402>.
- Nugroho, Aryo Andri, dan Heni Purwati. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Mobile Learning* Dengan Pendekatan *Scientific*.” *Jurnal Euclid* 2, no. 1 (2015) - 3 Desember, 2021 -
<https://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/euclid/article/view/71>.
- Nurdyansyah, dan Andiek Widodo. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.” *Misykat* 3, no. 1 (2018) - 6 Desember, 2021 -
<https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018) - 2 Desember, 2021 -
<https://media.neliti.com/media/publications/275126-media-pembelajaran-dalam-perspektif-alqu-54abd3e4.pdf>.

- Pranesti, Wina. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Garis dan Sudut untuk Peserta didik Kelas VII MTs Patra Mandiri Palembang.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2016. – 4 Desember, 2021 - <http://eprints.radenfatah.ac.id/959/>.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Rosdianah, Kartinah, dan Muhtarom. “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII Sekolah Menengah Pertama.” *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 5 (2019) - 5 Desember, 2021 - <http://journal.upgris.ac.id/index.php/imajiner/article/view/4458>.
- Rosyada, Nikhla Aenur, wawancara oleh penulis, wawancara 1, transkrip, 30 Mei, 2022.
- Rusmayadi, Muh., Darmasih, dan Ahmad Nasrullah, “*Construction of Design GUI the Null Hypothesis Significante Testing (G-NHST) using Delphi XE8.*” *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 1, no. 2 (2018) - 3 Desember, 2021 - <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/download/256/250/687>.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Teknologi Pembelajaran (Implementasi Pembelajaran Era 4.0)*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2019.
- Samsudin, Muhammad Dedi Irawan, dan Ahmad Hariandy Harahap. “Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate CC.” *JurTI Jurnal Teknologi Informasi* 3, no. 2 (2019) - 8 Desember, 2021 - <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/1009>.
- Senjaya, Aan Juhana, Sudirman, dan Supriyatno. “Kesulitan-Kesulitan Peserta didik Dalam Mempelajari Matematika Pada Materi Garis Dan Sudut Di SMPN 4 Sindang.” *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2017) - 3 Desember, 2021 - <https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/32>.
- Setiawan, Agung. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Tajwid Berbasis Android.” Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2020. - 8 Desember, 2021 - <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/29472>.
- Setyowati, Erna, Ika Septi Hidayati, dan Toto Hermawan. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur.” *Jurnal Intersections* 5, no. 2 (2020) - 5

- Desember, 2021 -
<https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/article/view/553>.
- Siagian, Muhammad Daut. “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016) - 2 Desember, 2021 -
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>.
- Simargolang, Muhammad Yasin dan Nurmala Nasution. “Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran).” *JTI Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2018) -
 2 Desember, 2021 -
<http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/402>.
- Siregar, Helmi Fauzi, Yustria Handika Siregar, dan Melani. “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia.” *JTI Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 2 (2018) - 2 Desember, 2021 -
<http://jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- U. S., Supardi. “Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 3 (2012) - 2 Desember, 2021 -
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/107>.
- Ubaidah, Abu. *Hadits Tarbawi*. Yogyakarta: K-Media, 2021.
- Wahyuni, Tri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial.” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021.
- Wibawanto, Wandah. *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group, 2018.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana, 2017.