

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I., & Sudatha, I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech*, 35.
- Akbar, S. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Akkan, Y. (2012). Virtual or Physical: In-Service and Pre-Service Teacher's Beliefs and Preferences on Manipulatives. *Journal of Distance Education*.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Poltekba*, 373.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5325.
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4, 37.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving Pada Materi Vektor. *Jurnal Matematika*, 252.
- Borg, W., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research An Introduction*. Longman: Fifth Edition.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design - The ADDIE Aproach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwiqi, C. G., Sudatha, I. W., & Sukmana, A. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech*, 35.
- Dzulfiqar, A. F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Mojokerto. 19.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuk Linggau. *Journal of Elemantary School (JOES)*, 146.

- Findora, R. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Untuk Kelas V Di SD Negeri Caturtunggal 6 Depok, Sleman, Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4.
- Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*.
- Geni, K. H., Sudarma, I., & Mahadewi, L. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech*, 4.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 637.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: Bandung Pustaka Setia.
- Harsiwi, U. B., & Dewi Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1111.
- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., . . . P, I. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Haviz, M. (2016). Research And Development Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dip*.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 130.
- Husna, M., Degeng, I. S., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 36.
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian : Konsep dan Paduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 175.
- Islahulben, & Widayati, C. (2021). Peran Multimedia Dalam Perkuliahan E-Learning Kajian Penerapan Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 529.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 2627.

- Jupri, A. (2018). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 304.
- Kartini, K. S., & Putra, I. T. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*.
- Khoiruli, S. U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model - Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn dan Hukum*, 165-166.
- Lagrange, & Kynigos. (2014). Digital technologies to teach and learn mathematics: Context and re-contextualization. *Educational Studies in Mathematics*.
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 142.
- Lima, S. Y., Ekowati, C. K., & Rimo, I. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP N 19 Kota Kupang. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Loong, E. (2014). Fostering Mathematical Understanding through Physical and Virtual Manipulatives. *Australian Mathematics Teacher*.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancang Multimedia Interaktif Tentang Pantun Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Maydiantoro, A. (2021). Model - Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan*.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 150.
- Namiroh, S., Sumantri, M. S., & Situmorang, R. (2019). Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. *Jurnal UNJ*, 353.
- Noviati, Rosmiyati, E., Sari, D. K., & Pratiwi, E. (2023). Penerapan Media Interaktif Aplikasi Johnny Grammar's Word Challenge Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Communnity Development Journal*, 1121.

- Nurdiana, D. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interatif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan Mind Mapping Pada Materi Jaringan Epitel Kelas XII SMA Negeri 16 Semarang. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, Noviarni, & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 87.
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2019). Implementasi Model CMIFed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playground. *Jurnal Informatika*, 3.
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Gurning, E. S., Situmorang, R. F., Sipayung, T. P., Sesilia, A. P., . . . Rantung, G. A. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis .
- Paseleng, M., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Pertiwi, N. P., Suarjana, I., & Arini, N. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 302.
- Pratiwi, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Penulisan Kemampuan Naratif Kelas Sebelas Di SMA PGRI 2 Palembang. *Wahana Didaktika*, 72.
- Purwanto. (2017). *Prinsip - Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksa*, 319.
- Rasmani, U. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmiko, & Widiastuti, Y. K. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru. *Jurnal Obsesi*, 11.
- Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelaas IV SD/MI. *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*.

- Riduwan. (2020). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ritonga, A. P., Andin, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1, 344.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2, 563.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 67-68.
- Saifudin, M. F., Susilaningsih, & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 124.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*.
- Saputra, G. A., Agung, A. G., & Suwatra, I. W. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Suplemen Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 122.
- Septian, A., Inayah, S., & Pelani, J. I. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 98.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sumarno, A. (2012). *Hakikat Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 63.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan. *Journal of management*, 88-89.
- Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I Menggunakan Metode Demonstrasi. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 90.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 127.
- Triyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Yogyakarta Ombak.
- Tung, K. Y. (2017). *Desain Intructional Perbandingan Model & Implementasinya*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. 27-31.
- Wulan, D. R., & Rasfaniwaty. (2022). *Matematika*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesment Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Yanti, F., Yasmi, F., & Jaenam. (2014). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk SMA. *Jurnal Pelangi*.