

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan komputasi Vol 15 No. 1*, 64-74.
- Adzkiya, D., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 6 No 2*, 1-7.
- Annisa, A., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Vol 11 No 1*, 72. <https://repositori.uin-suka.ac.id/handle/123456789/16613>
- Anwar, S. (2023). *Matematika Modern untuk Siswa*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surrahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35.
- Azalia, B. (24 Juli, 2023). *Google Sites: Pengertian, Cara Membuat hingga Custom Domain*. Dipetik 07 Maret, 2024, dari Rumah Web: <https://blog.rumahweb.com/google-sites-adalah/>
- Aziz, T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019) Vol 1 No 2*, 308-318. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>
- Baihaki, B., Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2022). Developing Interactive Learning Media Based On Adobe Animate Applications For Geometry Transformation. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 7 No 2*, 191-206. doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol7no2.2022pp191-206
- Chintia, M., Amelia, R., & Fitriani, N. (2021). Analisis Kesulitan siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif) Vol 4 No 3*, 579-586. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.p%25p>
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.

- Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Vol 10 No. 1*, 210-216. doi.org/10.33369/diadik.v10i1.18149
- Dochy, F., Segers, M., Van den Bossche, P., & Gijbels, D. (2003). Effects of problem-based learning: A meta-analysis from the angle of assessment. *Review of Educational Research*, *73*(1), 123-149.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR) Vol 1 No 2*, 1-17. doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938
- Gafurova, M. A. (2023). Development of Cognitive Activity of Elementary School Students in Mathematics Lessons. *Global Scientific Review Vol 14*, 35-39.
- Gisi, B., Dopo, F. B., & Fikri, K. (2023). Pengembangan E-Modul Pada Materi Permainan Ansambel Musik Suling Bambu Siswa Kelas VII SMPN 3 Mauponggo Satap. *Jurnal Citra Pendidikan Vol 3 No 2*, 992-1003. doi.org/10.38048/jcp.v3i2.1058
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman Vol 4 No 2*, 129-150.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: : A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. New York: Routledge.
- Hendriawan, W., Yuniarti, T. N., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis STEAM Untuk Materi Tiga Dimensi. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 8 No 1*, 281-295. doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2573
- Hernández-Ramos, J., Perna, J., Cáceres-Jensen, L., & Rodríguez-Becerra, J. (2021). The effects of using socio-scientific issues and technology in problem-based learning: A systematic review. *Education Sciences*, *11*(10). <https://doi.org/10.3390/educsci11100640>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, *16*(3), 235-266. [doi:10.1023/B:0000034022.16470.f3](https://doi.org/10.1023/B:0000034022.16470.f3)
- Husaini, R. (2018). Pembinaan Profesionalisme Guru. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Vol 8 No 2*, 1-15.

- Irianti, N. P., & Wicaksono, A. A. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara Vol 4 No. 1*, 1-9.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 15 No 2*, 68-73. doi.org/10.54314/jmn.v4i1.117
- Kemdikbud. (11 Desember, 2018). *Umpan Balik Hasil Penilaian Penting dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Dipetik 14 Mei, 2024, dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/12/umpan-balik-hasil-penilaian-penting-dalam-peningkatan-mutu-pendidikan>
- Kintoko, & Rifai, B. (2017). Problem-Based Interactive Media on Circle'S Tangent By Using Adobe Flash Cs6. *Daya Matematis: Jurnal Inovas Pendidikan Matematika Vol 5 No 3*, 399-407.
- Kohler, S., & Dietrich, T. C. (2021). Potentials and Limitations of Educational Videos on YouTube for Science Communication. *Frontiers in Communication Vol 6*, 1-10.
- Langeland, J. (21 Desember, 2023). *COPPA: Children's Online Privacy Protection Act Explained*. Dipetik 14 Mei, 2024, dari Termly: <https://termly.io/resources/articles/coppa/#what-is-the-childrens-online-privacy-protection-act-coppa>
- Magdalena, I., R.A, A. M., Rahmadhanti, M., & Kuntum, X. (2024). Membangun Media Pembelajaran Interaktif Di SDN Bugel 3. *Sindoro: Cendikia Pendidikan Vol 3 No. 3*, 11-20. doi.org/10.9644/sindoro.v3i3.2094
- Mardianto, Matsum, H., & Sarmita, D. (2022). Development Of ADDIE Model For Chapter Taharah Learning Based On Game Application In Junior High School. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam Vol 5 No 2*, 543-554. doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2126
- Martin, A. (19 Mei, 2021). *Using Interactive Learning to Improve Student Engagement*. Dipetik 14 Mei, 2024, dari Teac Hub: K-12 Resources By Teachers, For Teachers: <https://www.teachhub.com/professional-development/2021/05/using-interactive-learning-to-improve-student-engagement/>
- Mitra, S. (2012). *Beyond the Hole in the Wall: Discover the Power of Self-Organized Learning*. TED Book.

- Mediyani, Dinar, dan Zanjabila Ar-rahiiqil Mahtuum. 2020. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Statistika Pada Siswa SMP Kelas VIII." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 3 (4): 385–91.
- Molina, O. E., Fuentes-Cancell, D. R., & García-Hernández, A. (2022). Evaluating usability in educational technology: A systematic review from the teaching of mathematics. *LUMAT General Issue Vol. 10 No. 1*, 65-88. doi.org/10.31129/LUMAT.10.1.1686
- Muhaimin, L., Dasari, D., & Kusumah, Y. (2023). Numeracy-Ability, Characteristics of Pupils in Solving the Minimum Competency Assessment. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Vol 12 No 1*, 697-707.
- Muliling, R., Bito, N., & Isa, D. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP Negeri 1 Suwawa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika Vol 9 No. 2*, 141-156. doi.org/10.24853/fbc.9.2.141-156
- Napitu, F. R., Fitri, I., Limbong, J., & Sulistiani, N. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan Vol 9 No 1*, 1-15. doi.org/10.37058/jspendidikan.v9i1.4374
- Nesri, F. D. P. (2020). Pengembangan Modul Ajar Cetak dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Kelas XI SMA Marsudirini Muntilan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Novita, R., Prahmana, R., Fajri, N., & Putra, M. (2018). Penyebab Kesulitan Belajar Geometri Tiga Dimensi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Vol 5 No 1*. [10.21831/jrpm.v5i1.16836](https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.16836)
- Nugraha, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Dunia Ilmu Vol 4 No. 1*.
- Nuria, S., Firman, & Desyandri, D. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Di SDN Percobaan Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1), 2264-2273.
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, D. N., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *MAJU Vol 7 No 1*, 98-102.

- OECD. (2021). *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots*. Paris: Organization for Economic.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya Vol 1 No 1*, 86-100. doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pangestu, I. A., & Ruqoyyah, S. (2023). Pembelajaran daring materi bangun ruang pada Siswa Kelas V SD Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Journal of Elementary Education Vol 6 No. 2*, 228-234. doi.org/10.22460/collase.v6i2.7403
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol 7 No 1*, 9–15. doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293
- Pubian, Y., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 11 No. 1*, 163-172. doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693
- Purba. H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat Dengan Metode Drill And Practice. *EDU-MATH: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 9 No. 2*, 131-146. doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Vol 5 No 1*, 23-30. doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530
- Rabani, S., Khairat, A., Guilin, X., & Jiao, D. (2023). The Role of Technology in Indonesian Education at Present. *Journal of Computer Science Advancements Vol 1 No 2*, 85-91. doi.org/10.55849/jsca.v1i1.403
- Rachmavita, F. (2020). Interactive Media-Based Video Animation and Student Learning Motivation in Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series Vol 1663 No 1*, 1-7. doi.org/10.1088/1742-6596/1663/1/012040

- Rahman, A., & Pratama, R. (2020). *Matematika untuk Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rahmasari, Efendi, Y., Wathoni, M., & Ramadi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Google Sites SMK Islamiyah Ciputat. *Indo Green Journal Vol 1 No 4*, 190-197. doi.org/10.31004/green.v1i4.34
- Ramadhani, N. D., Sulianto, J., & Rahmawati, I. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Vol 9 No 4*, 767-778. doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1647
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Academic & Research Institute.
- Reste, A. (07 Januari, 2021). *The best education website design ideas*. Retrieved 14 Mei, 2024, dari Flipsnack: <https://blog.flipsnack.com/education-website-design-ideas/>
- Rosy, S., & Hidayat, T. (2021). *Geometri untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rosiyana. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus Vol 5 No 2*, 217-226. doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903
- Sakinah, M., & Hakim, D. (2023). Profil Kemampuan Penalaran Analogi Matematis Siswa SMA Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif) Vol 6 No. 2*, 813-828.
- Sakti, A., Putra, Y., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI) Vol 5 No.1*, 1-11.
- Saputra, A. W. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika Trigonometri Ruang dan Alternatif Solusinya. *PELITAJurnal Pendidikan dan Keguruan Vol 1 No 2*, 53-60.
- Saputri, S., & Sibarani, A. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer Vol 9 No 1*, 15-24.

- Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1). doi:10.7771/1541-5015.1002
- Schukajlow, S., Rakoczy, K., & Pekrun, R. (2023). Emotions and Motivation in Mathematics Education: Where We are Today and Where We Need to Go. *ZDM Mathematics Education Vol 55*, 249–267.
- Setyawan, H., & Utami, N. (2022). *Dasar-Dasar Geometri Ruang*. Surabaya: Mitra Gama Press.
- Sianturi, M. (2019). *Geometri dan Pengukuran di Pendidikan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Sriagung. (September 08, 2023). *Media Pembelajaran Interaktif: Revolusi Pendidikan Abad ke-21*. Dipetik 23 Februari, 2024, dari Guru Inovatif: <https://www.guruinovatif.id/artikel/media-pembelajaran-interaktif-revolusi-pendidikan-abad-ke-21>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Takahashi, A., & Araujo, L. (2020). Case study research: opening up research opportunities. *RAUSP Management Journal Vol 55 No. 1*, 100-111. doi.org/10.1108/RAUSP-05-2019-0109
- Taufiq, Irham, Istiqomah, & Rikani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Lnier Tiga Variabel (SPLTV). *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (6th SENATIK) Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPATI-Universitas PGRI Semarang*, 54-61.
- Terada, Y., Merril, S., & Gonser, S. (2021, Desember 2021). *The 10 Most Significant Education Studies of 2021*. Retrieved Mei 14, 2024, from Edutopia: <https://www.edutopia.org/article/10-most-significant-education-studies-2021>
- Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems Vol 28 No 2*, 118-144.

- Wahidin. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Al-Rabwah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 16-23.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol 9 No 1*, 65-76.
- Wijayanti, E., Trija, F., & Ika P. P. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kleas VIII Di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Vol 9 No. 2*, 224-235.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623-1634.
- Winaryati, E., Munsafir, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Yestina, R., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2024). Meta-Analisis Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika. *FONDATIA*, 8(1), 1-20.
- Yin, R. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. London: SAGE Publications.
- Yuliani, E., & Sugiyarto, A. (2019). *Pembelajaran Matematika Kontekstual*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Yuniar, A., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custome Domain. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika Vol 6 No 2*, 360-368.
- Yusuf, D. A., Rahman, M. H., Saprudin, & Hamid , F. (2023). Development of Teaching Materials relatedMagnetic Field Based on the Google Sites Assisted Learning Cycle Model. *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE) Vol 2 No 2*, 111-123.