

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Scratch Pada Topik “Di Dapur” Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman Di Hotel* *Development of Scratch-Assisted Learning Media on the Topic “in the Kitchen” for German Language Subjects in Hotels*. 5, 1499–1503.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Amalia, S. R., Ardani, A., Nada, I., & Tias, A. N. (2024). Media kodular berbantuan QuizWhizzer untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 10(2020), 80–94.
- Anggraeni¹, S. T., Muryaningsih², S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 6(1), 45.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis iSpring suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389.
- Attina, S. F., Sripatmi, S., Baidowi, & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Komik Matematika Digital pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 669–678.
- Ayu, S., Ardianti, D. S., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Universitas Muria Kudus , Kudus , Indonesia Abstrak Pendahuluan Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran lebih cepa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Badraeni, N., Pamungkas, R. A., Hidayat, W., Rohaeti, E. E., & Wijaya, T. T. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Matematik Dalam Mengerjakan Soal Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 247–253.
- Bini, G., Robutti, O., & Bikner-Ahsbahs, A. (2020). Maths in the time of social media: conceptualizing the Internet phenomenon of mathematical memes. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 2(2), 1257–1296.
- Cahyanti, deka A., Farida, & Rakhmawati, R. M. (2019). Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 02 (3) (2019) 363-371 Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika Dengan Ispring Suite 8 Development Of Evaluation Tools On Mathematics Online/Offline Tests Using Ispring Suite 8. *Indonesian Journal Of Science and Mathematics Education*, 02(November), 363–371.

- Damayanti, A. puspita, & Qahar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Kreano*, 119–124.
- Dasmo, Puji Lestari, A., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 99–102.
- Erbaisah, & Rezeki, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model SSCS pada Siswa Kelas VII C MTs N 4 Rokan Hulu. *Aksiomatik*, 8(1), 37–43.
- Fahlevi, M. S., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(4), 313–322.
- Fikriani, T., & Nurva, S. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa Kelas VII SMP. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 11–24.
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106.
- Fredlina, K. Q., Putri, G. A. M., & Astawa, N. L. P. N. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Era New Normal. *Journal Pekerjaan Sosial*, 5(1), 79–84.
- Handayani, K. T. K., Sukawati, R. A., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital pada Materi Perbandingan untuk Siswa Kelas VII. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2, 1–9.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Harahap, Amin, Wibobwo, & Setiawan, T. (2022). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Harmila, A. A., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lift the Flap Book Tangga Nada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 144–150.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211.

- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Heswari, S., & Patri, D. F. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715–2722.
- Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72.
- Johan, riani J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, M. indra. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue*, 1(1), 39–48.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, farma eka. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management*, 5(2), 85.
- Lukman. (2023). Rendahnya Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, 4(2), 87–96.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745.
- Martiningsih, R. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Himpunan Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8. *Jurnal Teknodik*, 22(1), 1–13.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nabila, H., Nursyahidah, F., Prasetyowati, D., Matematika, P., & Pgri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Ispring Suite Development Of Ethnomathematics-Based 3D Shapes Materials Learning Media Using Ispring Suite. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(3), 280–287.
- Nafala, N. . (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Nugraha, D. I. D., & Hakim, D. L. (2023). Media Pembelajaran Komik “Arithmetic Story” Dalam Materi Aritmatika Sosial. *INOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5), 3450–3461.

- Nurajizah, S., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII. *Jurnal Maju*, 7(1), 76–82.
- Nurdiana, A., & Hasanudin, C. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), 8.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Nurhasanah, F., & Firdaus, E. fanny. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Dengan Metode Pjbl Kurikulum Merdeka Sma Pendidikan Matematika Universitas Peradaban Received : juli 2023 ; Accepted : juli 2023 Nurhasanah , F . I . , Firdaus , E . F . - Pengembangan Media Pembelajaran Flipb. *Jurnal Dialektika Pendidikan Matematika*, 10(2), 943–952.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Patrica, D. F. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “ Memahami Komik ” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*, 2(2), 278–289.
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
- Putri, N. (2020). The Development of PowerPoint-iSpring Multimedia Integrated Multiple Representation and Prompting Question on Topic of Buffer Solution for Senior High School Learning. *International Journal of Research and Review*, 7(10), 190–197.
- Putro, siswo G., Zahrotin, A., Al Islami, A. A., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, S. (2024). Analisis E-Modul Berbasis Flipbook Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya Di Smpn 1 Bringin. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(7).
- Rachman, A., Yochana, Samanlangi, ilham andi, & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Issue January).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama

- Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Mipa Sma Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179–186.
- Ramadani, E. N., Saryantono, B., & Kirana, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPPM)*, 4(1), 123–134.
- Rihani, A. L., Maksum, A., Nurhasanah, N., & Jakarta, U. N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.
- Sahir, H. S. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Salsabila, U. H., Nashrul Mu'minin, N., Zuhdi, M. N., Maulana, I. T., & Ginajar, M. (2024). Interactive PAI Science Quiz to Increase Students' Competitive Power through Kodular Applications. *ATRIA: Jurnal Multidisiplin Riset Ilmiah*, 1(1), 30–37.
- Samudro, D. galleh, Shodikin, A., & Aini, N. khafidhoh. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 6(2), 105.
- Sari, D. P., Purba, H. S., & Saputra, N. A. B. (2022). Penggunaan iSpring: Media Interaktif Online untuk Pembelajaran Matematika bagi Guru SMP/MTs. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1551.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.
- Sari, P. L. M., Luthfiana, M., & Elly, A. (2024). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri Semangus Kelas VIII. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(2), 452–461.
- Siregar, A. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Oleh Guru Matematika Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika IAIN Padang Sidempuan*.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19.
- Slamet, A. fayrus. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Suryani, K., Rahmadani, A. F., Khairudin, K., Aziz, A., & Mawaddah, D. (2023). E-Comic Pembelajaran Pengolahan Sampah Berorientasi STEM-MEA bagi Siswa Sekolah Menengah. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 83–97.

- Tias, A. A. W., & Wutsqa, D. U. (2015). Analisis Kesulitan Siswa Sma Dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas Xii Ipa Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 28.
- Wafa, ali khanif ahmad, & Fahmi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 11–17.
- Waluyo, E., & Nuraini, N. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar Sekolah Menengah Pertama. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1273.
- Wandira, N. bidara, & Fasaha, F. E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel. *Dialektika Pendidikan Matematika*, 9(2), 613–629.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yulia, W. A. ., Ekowati, K., & Nubatonis, O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Power Point & Ispring Suite Pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 40–51.