

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. N., & Fathoni, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6167–6174.
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Kodular Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 118-128.
- Anggraeni, D., & Adrinoviarini, A. (2020). Strategi Pengawasan Terhadap Ujaran Kebencian Di Media Sosial Pada Pemilu. *Al Wasath Jurnal Ilmu Hukum*, 1(2), 99-116.
- Anggraini, Y. D. (2020). Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (pp. 1–38).
- Ardiyanto, P., Wahyudi, & Suhartono. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Di kelas IV SDN Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah kependidikan*, 10(1), 128-131.
- Azzahra, L., Farida, & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia *Articulate Storyline 3* Menggunakan *Contextual Teaching and Learning*. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 5(1), 1–13.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi *Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Hanisah, Irhasyurna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. Klaten : Tahta Media Grup.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 10(1), 12-28.
- Hesta, R., Alfianandra, & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 5(1), 52–65.

- Ilahiyah, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 581–592.
- Indarwati, A. D., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Duck Shot Pada Sistem Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah Kelas 2 Sekolah Dasar Antika Dwi Indarwati Delia Indrawati Abstrak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 12.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 451-457.
- Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila, Z. P. (2021). *Articulate Storyline* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150- 159.
- Johan, J. R., 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.
- Karima, UL, Rahmawati, A., & Rohmatin, DN (2024). Pengembangan media pembelajaran operasi aljabar berbasis articulate storyline dengan bantuan quizwhizzer untuk mendukung pemahaman konsep. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* , 7 (2), 323-336.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Komik* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939-946.
- Kumawati, S., Rahmawati, F., & Adna, S. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android “ Si - Inka ” Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 110–124.
- Mashuri, S. (2019). Media Pembelajaran Matematika. Deepublish.
- Maylani, R., & Sumardi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 08(1), 427–440.
- Meilasari, S. M., Marhadi, H., & Sari, K. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Card Match Circle* Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 261–269.
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, P. D. (2021). Tahap Definisi Dalam *Four-D* Model Pada Penelitian *Research & Development* (R & D) Alat

- Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains. *Jurnal Intersections*, 6(1), 24-33.
- Muqtada, M. R., & Nurjanah, A. (2023). Pengembangan *E-Modul Android Berbasis Hybrid Learning* Pada Mata Kuliah Teori Bilangan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(2), 100–112.
- Mursid, R., Mukhtar, & Armiadi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1), 23–31.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Nambiar, R. M. K., Ibrahim, N., Hashim, R. S., Yasin, R. M., Azman, H., Yusof, N. M., Ramli, R., & Mustaffa, R. (2020). Impact of Local Culture-Based Reading Materials on Students ' Skill Development and Confidence in English. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 445-453.
- Nauvalia, N., & Setiawan, I. (2022). Peran media “ *Tik Tok* ” dalam memperkenalkan budaya Bahasa Indonesia. *Jurnal Satwika : Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 6(1), 126–138.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. O., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 441.
- Nuthqi, P. A., & Nurfitriyanti, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Bagi Siswa Kelas VIII SMP Semester 1. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*. 1(80), 140–153.
- Prasetyo, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 9(2), 78-89.
- Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., & Nadhilah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan *E-Modul* Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8.
- Putri Ayu, N., Sarjana, K., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 1–8.

- Putri, A., & Sari, B. (2020). Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 45-58.
- Rahman, A., Munandar, A. S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Unismuh*, 2(1), 1–8.
- Rambe, M. (2019). Pelaksanaan Supervisi Akademik Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3, 782–790.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan *Articulate Storyline*. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1), 169–183.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarida. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Sari, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 123-134.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan Teknolog Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerjaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D: Alfabeta.
- Suprpto. (2020). Dialektika Islam Dan Budaya Nusantara Dari Negosiasi, Adaptasi Hingga Komodifikasi. Jakarta: Kencana A.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1-16.

- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 62-71.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wero, L., Laksana, D. N. L., & Lawe, Y.U. (2021). Integrasi Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnois Ngada Dalam Bahan Ajar Multilingual Untuk Pembelajaran siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Undiksha*, 9(3), 515-522.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Bercirikan Mini-Project. *Supremum Journal Of Mathematics Education*, 4(1), 1-12.
- Zega, S. M., Telaumbanua, Y. N., Zega, Y., & Lase, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berbasis Budaya Nias pada Tingkat SMP. *J-PiMat*, 6(2), 1435–1444.
- Zuwandi, M. I., Prayitno, S., Hikmah, N., & Amrullah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa. *Journal of Clasroom Action Research*, 5(4), 331–339.