

DAFTAR PUSTAKA

- Al Farisi, S., Iqbal, R., & Nurwansyah, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Tentang Permainan Sepakbola di SMPN 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 76–80. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4022>
- Alhidayatuddiniyah, T. W., Handayani, S., & Huda, D. N. (2023). Pemanfaatan Software Matlab Pada Pokok Bahasan Hukum Coulomb Guna Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 9184–9190.
- Anis, M., & Adeng, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100. <https://core.ac.uk/download/pdf/297668739.pdf>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ashim, M., Asikin, M., Kharisudin, I., & Wardono, W. (2019). Perlunya Komunikasi Matematika dan Mobile Learning Setting Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan 4C di Era Disrupsi. *Seminar Nasional Matematika*, 2, 687–697.
- Azmi, R. D., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Aplikasi Android Berbasis Simulasi Interaktif Berbantuan MATLAB untuk Pembelajaran Matematika SMP Pasca Pandemi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 313–325. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1796>
- Benavides-Varela, S., Zandonella Callegher, C., Fagiolini, B., Leo, I., Altoè, G., &

- Lucangeli, D. (2020). Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis. *Computers and Education*, 157(June). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103953>
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 21–36. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/189>
- Dewi, N. K., Untu, Z., & Dimpudus, A. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Siswa Kelas VII. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 61–70. <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.217>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar On Education (ISE) 2nd*, 62–70.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. In *eL- Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* (Vol. 5). <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608/461>
- Fathurrauf, M. H. (2017). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa SMA Kelas X*. 48.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., Setiawan, U., Studi, P., Agama, P., Studi, P., Agama, P., Studi, P., Agama, P., Studi, P., & Agama, P. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. In *Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik* (Vol. 3, Issue 2). <https://ummaspul.e-journal.id/Jutkel/article/download/5329/2343>
- Fiantika, T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis*

- Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060971 Medan Tuntungan.* 7–26. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/2008/>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fitri, A., Kurniawati, N., & Mubaroh, Z. (2021). Respon Peserta Didik dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcome). *Jurnal Majamath*, 4(September), 153–159. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1050/547>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hidayatsyah, I., & Izzati, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Islamic Education Thoughts and Practices*, 07(01), 30–47. <https://journals.ums.ac.id/index.php/iseedu/article/view/22539/8693>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Iqbal, M., & Ahmad, I. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management*, 02(06), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785/137>
- Hidayatullaily, S., Syaharuddin, Meikantari, A. D., Muharani, D. R., Adawiyah, R., Khairunnisa, J., & Hilmiyah, S. (2022). Pengembangan Media Simulasi dan Solusi Persoalan Aljabar Menggunakan GUI Matlab. *Prosiding MAHASENDIKA*, 2, 158–166.
- Ismanto, & Cindarbumi, F. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Kalkulus Berbasis MS Teams Pada Masa Pandemi Covid-19.* 4, 91–103. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/1050/547>
- Iswara, A. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry dengan Menggunakan Media Matlab pada Materi Statistika untuk Peserta*

Didik *Kelas* *VIII* *SMPN* *3*
<http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/3939>

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Interaktif Berbasis ANDroid Terhadap Hasil belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/RE/article/view/417/275>
- Kiram, F., Khasani, I., Mulyana, D., & Nuh, M. (2023). *Perancangan Visual Media Promosi Klinik*.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001–5009. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- Marifatulloh, S., & Fajarina, M. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis WEB Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17–34. <https://doi.org/10.32533/06102.2022>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muhlisotin, I., & Fathoni, M. I. A. (2021). *Implementasi Model Think Talk Write (TTW) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis Peserta Didik*. 6(2), 207–216.
- Mujianto, G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Pada Peserta Didik Kelas X Sman 7 Malang Dengan Model Pembelajaran Integratif. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i1.7244>
- Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. *Pembelajaran Penelitian, January*, 1–17. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Murniasih, T. R., Suryanti, S., & Mandailina, V. (2021). *Tutorial Praktis Belajar*

- GUI Matlab untuk Media Pembelajaran Matematika*. Pena Persada.
<http://repository.unikama.ac.id/id/eprint/4429>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nuriyanti, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7, 1462–1471. <https://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/808/485>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Nuryanti, R. K., & Sari, A. C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tomath Kayangan Api Educative Game Mathematics Berbasis Android Dengan Budaya Bojonegoro*. 1–8. [https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/4004/1/BAB I.pdf](https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/4004/1/BAB%20I.pdf)
- Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2020). Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study : Class Xi Hydrocarbons Material. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>
- Ramadhania, R., & Hairunnisa, D. (2022). Media pembelajaran Eliminasi Gauss Pada Matriks Ordo 3X3 Berbasis Matlab. *Jurnal Al 'Adad*, 1(2021), 1–14. <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/al-adad/article/view/1140/404>
- Ratu, H., Negara, P., Riska, K., Kurnaiwati, A., & Ibrahim, M. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Polinomial Berbasis Matlab. *Jurnal of Millennial Education (JoME)*, 2(2), 187–200. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME/article/view/97/57>
- Ridho, A., Wardhana, K. E., Yuliana, A. S., Qolby, I. N., & Zalwana, Z. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(3), 195–213. <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.131>
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

- Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- Salwa, H. Y., Syahrudin, S., Putri, B. W. D., Islamiyah, P., Syakina, S., & Ibrahim, M. (2022). GUI Matlab Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung: Sebuah Alat Hitung Sederhana. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 2, 23–28.
- Saputra, H., Utami, L. F., & Purwanti, R. D. (2023). Era Baru Pembelajaran Matematika: Menyongsong Society 5.0. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 146–159.
- Sari, A. C., Ilmiyah, N., & Lestari, I. Y. (2021). Analisis berpikir kritis pada masa pandemi (covid-19) ditinjau dari gender. *Journal of Mathematics Education and Science*, 4(2), 91–100.
- Septianawati, D., Zulkarnain, Khairiyah, & Putri, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Linear menggunakan Software Matrix Laboratory (Matlab) di Prodi Tadris Matematika. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 559–567. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1509>
- Setiadi, T., & Hidayah, N. (2019). Sistem Informasi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada Kec. Buaran Pekalongan Menggunakan Metode Akrual Basis. *Jurnal Ilmiah Komputersasi Akuntansi*, 12(2), 38–44. <http://jurnal.stekom.ac.id/index.php/kompak> page38
- Sucipto, A. A., & Suprianto, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan GUI Matlab Pada Pokok Bahasan Modulasi Analog dan Digital Kelas XI TAV SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(Pengembangan Media Pembelajaran), 487–492.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608/461>
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>

- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Syafa'atun, T. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran*. [https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/15360/1/Skripsi_1708066039_TRI A SYAFA ATUN.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/15360/1/Skripsi_1708066039_TRI_A_SYAFA_ATUN.pdf)
- Syfani, A. E., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Era Society 5.0 di Kelas VIII Daar Al-Ilmi. In *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* (Vol. 3, Issue 4, pp. 2627–2733). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3780/2720>
- UU No.20 Tahun. (2003). *Presiden Republik Indonesia*. 2010(1), 1–5.
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media Pendidikan Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1). <https://doi.org/10.30868/EI.V7>



UNUGIRI