

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Prihayuda Tatang. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII." *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi* 15, No. 1 (2018): 64–74. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>.
- Agustina, Risa. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: CV Cahaya Agen, 2018.
- Ahmad. "Bangun Ruang Sisi Datar," 23 Oktober 2023. <https://www.tuliskan.id/bangun-ruang-sisi-datar/>.
- Aji, Wisnu Nugroho. "Model Pembelajaran Dick and Carey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik dan Sastra* 1, No. 2 (2016): 119–126. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Anwar, Dessy. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Cet: 1. Surabaya: AMELIA Surabaya, 2003.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2002.
- Baihaqi. "Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah sebagai Media Informasi." *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 2, No. 1 (2019): 79–85. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i1.1420>.
- Daryanto. *Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Refika Aditama, 2010.
- Dedi Heryadi. *Modul Matematika untuk SMK Kelas XI*. Jakarta: Yudistira, 2007.
- Ernawati. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model 4-D pada Materi Getaran Gelombang dan Bunyi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP Negeri 6 Palu." *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako* 3, No. 1 (2014): 62–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/view/6864>.
- Fahmi, Syariful. "Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa pada Matematika." *PHYTAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, No. 1 (2014): 90–98. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i1.9071>.

- Fiteriani, Ida. “Membudayakan Iklim Semangat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2 (2015): 115–125. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1286>.
- Hadi, Andik Prakasa, “Sejarah, Fitur, dan Perkembangan Aplikasi Blender,” 23 Februari 2023. <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/>.
- Hernawati, Kuswari, “Modul Pelatihan ISpring Presenter,” *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMFF)* 5, No. 1 (2010): 1, <https://doi.org/10.24427/.5664>.
- Indonesia, Republik. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pembelajaran Nasional*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran Islam Kementerian Agama RI, 2003.
- Iriantara, Yosol. *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif dan Edukatif di dalam Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Irwandani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Menggunakan Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05, No. 1 (2016): 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>.
- Isran, Rasyid, Karo–karo, Rohani. “Manfaat Media dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, No. 1 (2018): 91–96. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Joang, Han Revo. *Animasi 3 Dimensi*. Cet: 1. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Kasmina. *Matematika Program Keahlian Teknologi, Kesehatan, dan Pertanian*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008.
- Kristanto, Yosep Dwi. *Buku Panduan Guru Matematika untuk SMP/MTs Kelas IX*. Cet: 1. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022.
- Marasabessy, Rosida, Aan Hasanah, Dadang Juandi. “Bangun Ruang Sisi datar dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika: Suatu Kajian Pustaka,” *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, No.1 (2021): 1–20 <https://doi.org/10.46918/equals.v4i1.874>.
- Maryam, Ramadani Elia, Aripin Aripin, Rifaatul Maulidah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint ISpring pada Materi Teori Kinetik Gas,” *Jurnal Eduscience (JES)* 9, No. 1 (2022): 243–254. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2594>.

- Meltzer, "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics," *Jurnal Am. J. Physic* 70, No. 12 (2002): 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Mustofa, Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Cet: 1. Palembang: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Novita, Septryanesti. "Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog pada Materi Hidrokarbon," *JKT (Jurnal Tadris Kimiya)* 4, No. 2 (2019): 202–215. <https://goi.org/10.15575/jkt.v4i2.5659>.
- Pawana, Made Giri, Naswan Suharsono, I Made Kirna. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja." *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 4 (2015): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1293>.
- Pradipta, Kadek Aditya, Ketut Udy Ariawan, I Wayan Sutaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 14, No. 2 (2017): 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press, 2015.
- Purwanti, Budi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3, No. 1 (2015): 42–47. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Nadiyah Rahmalia, "Blender, Software Desain 3D Gratis dengan Lengkap," 20 Mei 2021. <https://glints.com/id>.
- Raupu, Sumardin, Rosdiana, Hilma. "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1818–1827. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>.
- RI, Kementerian Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Riyana, Cipi. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI, 2007.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2011.
- Simangnusong, Sukino Wilson. *Matematika untuk SMP Kelas IX*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006.
- Subchan, Mufid. *Matematika untuk SMP/MTs Kelas IX Revisi*. Cet: 2. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Sukismo. Erlangga Fokus UN SMP/MTs 2017. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2017.
- Suseno, Putri Utami, Yamin Ismail, Sumarno Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia." *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, No. 2 (2020): 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Su'uga, Hisyam Surya, Euis Ismayati, Achmad Imam Agung, Tri Rijanto "Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, No 3 (2020): 605, <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p605-610>.
- Software, NCH, "WavePad Audio Editing Software", 27 September 2010. <https://www.nch.com.au/wavepad/index.html>.
- Syaikh, Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Alu. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017.
- Taqwa, Sumardin Raupu, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1511 -1526, [10.35445/alishlah.v14i1.1323](https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1323).
- Tengah, Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) Provinsi Jawa, "Membuat Kuiz Interaktif dengan Quizizz," 7 September 2020. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/>.
- Tim Indonesia 100 Publishing. *Matematika Gembrot*. Jakarta: Indonesia 100 Publishing, 2014.
- Trygu. *Studi Literatur Problem Basid Learning untuk Masalah Motivasi bagi Siswa dalam Belajar Matematika*, Cet: 1. Gunungsitoli: Guepedia, 2020.
- Wardani, Ratri Kurnia, Harlinda Syofyan. "Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, No. 4 (2018): 371–384. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Website, Jasa Mempercepat, "Artikel: Website 2 Apk Builder Pro," 26 Januari 2023. <https://medium.com/>

Wirasmita, Rasyid Hardi, Yupi Kuspani Putra. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash.” *Jurnal Education* 1, No. 2 (2017): 35–43. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.