

DAFTAR RUJUKAN

- Adamopoulou, E., & Moussiades, L. (2020). An Overview of Chatbot Technology. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 584 IFIP.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. In *American International Journal of Contemporary Research* (Vol. 5, Issue 6).
- Anggraini, Y. (2022). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Amal Insani*, 1(1).
- Anwar, N., & Riadi, I. (2017). Analisis Investigasi Forensik WhatsApp Messenger Smartphone Terhadap WhatsApp Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 7(1).
- Asrorul Mais. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (H. S. Abadi, Ed.). Jember: Pustaka Abadi.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android. *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Dahiya, M. (2017). Network Security View project A Tool of Conversation: Chatbot. *Article in International Journal Of Computer Sciences And Engineering*, 5(5).
- Dhamantara, Y., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1).
- Fadjarajani, S et al. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.

- Fauziah, A., Kurnianti, E. M., & Hidayat, O. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website Chatbot Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Penyajian Data Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1).
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya
- Laksana, F. S. W., & Fiangga, S. (2022). The Development Of Web-Based Chatbot As A Mathematics Learning Media On System Of Linear Equations In Three Variables. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Maulida, M. A. (2020). *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*. Malang: CV IRDH.
- Nasution, M. D., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 1(2).
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika* (M. P. & M. S. L. M. P. Netriwati, Ed.). Lampung: Permata Net.
- Norhayati, Hasanuddin, & Hartono. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01).
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1).
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO.
- Polya, G. (1957). *How To Solve It* (Second Edition). Stanford University.
- Purba, D., Lubis, R., & Zulfadli. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1).

- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2).
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*, 3(1).
- Sarosa, M et al. (2018). Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Media Sosial. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Sarosa, M et al. (2020). Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Media Sosial. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)* .
- Shoffa, S et al. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: Agrapana Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, M et al. (2020). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika*. 9(1).
- The National Council of Teachers of Mathematics, Inc. (2000). *Principles Standards and for School Mathematics*. The National Council of Teachers of Mathematics.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiantara et al. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Berbantuan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika. In *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol. 2, Issue 1).
- Widjayanti et al. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1).
- Wijaya et al. (2018). Rancang Bangun Chatbot Pembelajaran Java pada Google Classroom dan Facebook Messenger. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3).
- Yuniastuti et al. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.