

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2016). "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Lantanida Journal*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.4–49). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866> (diakses pada 15 Oktober 2021).
- Aditiyawarman, D. (2016). "Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Merancang Basis Data". *Jurnal Informatika*, Volume 3, Nomor 2 (hlm.277–289). Tersedia pada <https://doi.org/10.31294/ji.v3i2.835> (diakses pada 16 Oktober 2021).
- Aeni, S., Sutrisno., & Mushafanah, Q. (2019). "Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 3 (hlm.159-165). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158> (diakses pada 9 Maret 2022).
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, R. N. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I". *Jurnal Teknik Sipil*, Volume 9, Nomor 2 (hlm.108-114). Tersedia pada <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350> (diakses pada 7 November 2021).
- Anas, L. (2019). "Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif pada Pelajaran (Fisika Energy) untuk Tingkat Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 21, Nomor 1 (hlm.24-41). Tersedia pada <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10570> (diakses pada 12 Maret 2022).
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). "Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA". *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 26, Nomor 2 (hlm.214–224). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715> (diakses pada 13 Oktober 2021).
- Aprilia, S., Riyadi, A. R., & Rengganis, I. (2019). "Penerapan Multimedia Interaktif ProwerPoint dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor II (hlm.185-195). Tersedia pada <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20549> (diakses pada 12 Maret 2022).
- Arsyad, M. N & Fatmawati. (2018). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang". *Jurnal Agastya*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.118-198). Tersedia pada <http://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702> (diakses pada 7 November 2021).
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). "Penerapan Model

- Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD". *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.23–32). Tersedia pada <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018> (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Budiawan, H. 2019. *Desain Media Interaktif untuk SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Budiyono. (2020). "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0". *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, Volume 6, Nomor 2 (hlm.300–309). Tersedia pada <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475> (diakses pada 7 Oktober 2021).
- Burhan, A., dkk. 2021. *Bahan Ajar Pelatihan Sederhana (Untuk Media Pembelajaran Berbasis Labseries*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.33–48). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934> (diakses pada 13 Oktober 2021).
- Faizah, N. R. 2017. "Hakikat Belajar dan Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.176-185). Tersedia pada <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85> (diakses pada 7 November 2021).
- Fatimah, N., Gunawan, & Wahyudi. (2016). "Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Strategi Konflik Kognitif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Siswa Kelas XI SMKN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2015 / 2016". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Volume 2, Nomor 4 (hlm.183–190). Tersedia pada <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i4.423> (diakses pada 6 Oktober 2021).
- Firdaus, F. Z., Suryanti, & Azizah, U. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Volume 4, Nomor 3 (hlm.681–689). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417> (diakses pada 13 Oktober 2021).
- 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 Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 8, Nomor 2 (hlm.1-16). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919> (diakses pada 11 Maret 2022).
- Gunanto, & Adhalia, D. 2016. *Matematika untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Harefa, D., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. 2020. *Teori Model Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Sains*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Haryanto, & Friana, B. (2018). "Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif". *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, Volume 6, Nomor 1,

- (hlm.8–16). Tersedia pada <https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.36> (diakses pada 6 Oktober 2021).
- Hery, R. D, Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang". *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Volume 9, Nomor 1 (hlm.78–83). Tersedia pada <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.14367> (diakses pada 13 Oktober 2021).
- Huda, A. 2018. *Model Pembelajaran Desain Grafis*. Padang: UNP Press.
- Huriah, T. 2018. *Metode Student Center Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jaeng, M. (2016). "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, Nomor 3 (hlm.15–25). Tersedia pada <https://doi.org/10.22487/aksioma.v5i3.761> (diakses pada 12 Oktober 2021).
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasat Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. https://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_24_16.pdf (diakses pada 13 Oktober 2021).
- Kenedi, A. K., Hendri, S., Ladiva, H. B., & Nelliarti. (2018). "Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika". *Jurnal Numeracy*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.226–235). Tersedia pada <https://doi.org/10.46244/numeracy.v5i2.396> (diakses pada 12 Oktober 2021).
- Kristiyanto, A. (2019). "Pembelajaran Sejarah yang Berbasis Masalah dalam Konteks Sosial Budaya Siswa". *Journal of Social Science Teaching*, Volume 03 Nomor 02 (hlm.86–186). Tersedia pada <https://scholar.archive.org/work/7tc6h3gat5dkjapo3gcvpf346y/access/wayback/https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Ijtimaia/article/download/6292/pdf> (diakses pada 13 Oktober 2021).
- Kumalasani, M. P. (2018). "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD". *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Volume 2, Nomor 1A (hlm.1-11). Tersedia pada <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345> (diakses pada 12 Maret 2022).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Maghfiroh, A. F., Lesmono, A. D., & Supriadi, B. (2017). "Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) Disertai Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika di SMA Negeri 4 Jember". *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume 6, Nomor 1 (hlm.30–36). Tersedia pada <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/4645> (diakses pada 16 Oktober 2021).
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). "Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan*

Pengelolaan Pendidikan, Volume 1, Nomor 6 (hlm.430–439). <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439> (diakses pada 13 Oktober 2021).

Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.

Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). "Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika: Upaya Guru untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa". *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 14, Nomor 2 (hlm.112–125). Tersedia pada <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.25034> (diakses pada 3 Oktober 2021).

Mustaqim, I. (2016). "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 13, Nomor 2 (hlm.174–183). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525> (diakses pada 6 Oktober 2021).

Novitasari, D. (2016). "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa". *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Volume 2, Nomor 2 (hlm.8–18). Tersedia pada <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18> (diakses pada 1 Oktober 2021).

Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misykat*, Volume 03, Nomor 01 (hlm.171). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171> (diakses pada 7 Oktober 2021)

Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar". *Applied Microbiology and Biotechnology*, Volume 85 Nomor 1 (hlm.2071–2079). Tersedia pada <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149> (diakses pada 15 Oktober 2021).

Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD". *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.23–32). Tersedia pada <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018> (diakses pada 10 Oktober 2021).

Pratama, N. K. P., Pramono, E., & Ulfa, S. (2021) "Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.119-232). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.17977/um038v4i22021p119> (diakses pada 11 Maret 2022).

Rahma, F. I. (2019). "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)". *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, Volume 14, Nomor 2 (hlm.27–35). Tersedia pada <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608> (diakses pada 17 Oktober 2021).

Rahmadani, & Taufina. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal basicedu*, Volume 4, Nomor 4 (hlm.938–946). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465> (diakses pada 3 Oktober 2021)

- Rahmatullah., Inanna., & Ampa, A. T. (2020). "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Volume 12, Nomor 2 (hlm.317-327). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179> (diakses pada 10 Maret 2022).
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2017). "The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology". *Journal of Physics: Conference Series*, Volume 953, Nomor 1. Tersedia pada <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012104> (diakses pada 2 Oktober 2021).
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok Bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Panjura Malang". *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.70-75). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p076> (diakses pada 10 Maret 2022).
- Rosidah, C. T. (2018). "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inventa*, Volume 2, Nomor 1 (hlm.62-71). Tersedia pada <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627> (diakses pada 16 Oktober 2021)
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). "Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP". *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, Volume 7, Nomor 1 (hlm.39-48). Tersedia pada <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623> (diakses pada 11 Maret 2022).
- Setiyowati, Z. K., Ahmad, J., & Rizki, S. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Realistic Mathematics Education pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.147-161). Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/emteka.v1i2.579> (diakses pada 11 Maret 2022).
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Zakiyah. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Soeharto, K., & dkk. 2011. *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). "Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi". *Journal of Education Technology*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.22). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079> (diakses pada 7 Oktober 2021)

- Sutarti, T., & Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Syaparuddin, & Elihami. (2019). "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C". *Jurnal Edukasi Nonformal*, Volume 1, Nomor 1 (hlm.187–200). Tersedia pada <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/318> (diakses pada 8 Oktober 2021).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wandini, R. R., & Banurea, O. K. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas Dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 10, Nomor 1 (hlm.73-84). Tersedia pada <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84> (diakses pada 10 Maret 2022).
- Warti, E. (2016). "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 2 (hlm.177-185). Tersedia pada <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273> (diakses pada 11 Oktober 2021).
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2017). "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11, Nomor 2 (hlm.103-107). Tersedia pada <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454> (diakses pada 7 November 2021).
- Wijoyo, H., dkk. 2021. *Efektivitas Proses Pembelajaran di Masa Pandemi*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Wilsa, A. W. (2019). "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA". *Jurnal Mangifera Edu*, Volume 4, Nomor 1 (hlm.62–71). <https://jurnal.biounwir.ac.id/index.php/mangiferaedu> (diakses pada 8 Oktober 2021).
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Volume 2, Nomor 8 (hlm.1024-1029). Tersedia pada <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759> (diakses pada 10 Maret 2022).
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.