

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesia Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 34*(No 2).
- Alyusfitri, R., Ambiyar, Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 4*(No 2), 1281–1296. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V4i2.371>
- Anggraini, N., & Nurzaelani, M. M. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Di Sdn Gunung Gede Kota Bogor. Vol 5*(No 1), 61–72.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Vba Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika/Reflesia, Vol 05*(No 01), 17–31.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), Vol 3*(No 1), 83–98.
- Aprianty, D., Somakim, & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang Dan Segitiga Di Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, Vol 30*(No 1), 1–13. <https://doi.org/10.17977/Um009v30i12021p001>
- Arifah, U., & Saefudin, A. A. (2017). Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 5*(Nomor 3), 263–272.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1*(76), 168–175.
- Ariyani, R. D., Indrawati, & Mahardika, I. K. (2017). Model Pembelajaran Guided Discovery (Gd) Disertai Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Ipa (Fisika) Di Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol 6*(No 4), 397–403.
- Arman, Fajriah, N., & Wiranda, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Smp Kelas Viii Dengan Model Problem Based Learning. *Computer Science Education Journal (Csej), Vol 1*(No 1), 60–70.

- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Andi Mattoliang, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Journal Of Islamic Education, Vol 2*(No 1), 97–110.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol 10*(No 2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Dewi, N. P. W. K., Ardani, A. . M., & Mayanti, N. M. M. (2019). *Buku Pendamping Pengayaan Materi Matematika Untuk Sd/Mi Kelas V*. Denpasar: Cv. Dwi Jaya Mandiri.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, Vol 9*(No 1), 9–22. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- 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, 8*(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Gustina Sari, S., Fauzan, A., Armianti, & Yerizon. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning Di Kelas V Sdn 22 Duku Kecamatan Koto Xi Tarusan. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 5*(No 2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendas Mahakam, Vol 2*(No 1), 83–90.
- Hima, L. R., & Samidjo. (2019). Pengembangan Milea (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding Of Biology Education, Vol 3*(No 1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Jhonson, & Tambunan, H. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic Dan Smoothboard Pada Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, Vol 1*(No 1), 98–109.
- Komarudin, Pahrudin, A., & Nurmalia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Swishmax-4 Pada Materi Lingkaran. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), Vol 6*(No 2), 319–326. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.10013>
- Kurino, Y. D. (2017). Penerapan Realistic Mathematic Education Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Volume Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 3*(Nomor 2), 37–47.
- Lestari, W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sap, Volume 2*(No 1), 64–

74.

- Listantia, L., Sumarti, S. S., & Prasetya, A. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Guided Discovery Untuk Hasil Belajar Siswa. *Chemistry In Education, Vol 4*(No 2).
- 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, Vol 1*(No 6), 430–439.
<https://doi.org/10.17977/Um065v1i62021p430-439>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, Volume 3*(Nomor 1), 28–40.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi, Vol 6*(No 2), 18–24.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8*(No 2), 177–185.
- Netrilina, Syaiful, & Syamsurizal. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 11*(No 2), 143–153.
<https://doi.org/10.36709/Jpm.V11i2.11559>
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung : Permata Net.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha, Vol 8*(No 1), 16–31.
<https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i1.25393>
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Eductech Undiksha, Vol 7*(No 1), 12–22.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jeu/article/view/19972>
- Nulhakim, A. L., Susanto, A., & Husain, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Ruang Bangun Dengan Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika, Vol 1*(No 1), 40–45.
- Permata, A. D., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di Sd Negeri 4 Bebetin. *Jurnal Edutech, Vol 2*(No 1).

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/3883>

- Pertami, D., Pandang, A., & Rohana. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. Vol 1*(No 1), 1–14. www.ine.es
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol 9(No 1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 5(No 4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 26(Nomor 1), 175–185.
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Sd Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 5(No 2), 176–182.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, Vol 3(No 2), 178–185.
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Maca (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar Pgsd Undiksha*, Volume 9(Nomor 1), 74–81.
- Riani, R. P., Huda, C., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, Vol 2(No 2). <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rini, A. P., Sa’diyah, I. K., & Muhid, A. (2021). Model Pembelajaran Guided Discovery Learning , Apakah Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3(Nomor 5), 2419–2429.
- Rosdiana, Raharjo, & Indana, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Berbasis Guided Discovery Untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ipa Dan Pembelajaran Ipa (Jipi)*, Volume 1(No.1), 98–112.
- Sabrina, F. N., & Rahardi, R. (2021). Pengembangan Lks Berbasis Guided Discovery Learning Pada Materi Statistika Kelas Viii Smp. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05(Nomor 03), 2570–2583.

- Said, M., Suaedi, & Ilyas, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Berbasis Aplikasi Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Ms SD Yps Singkole. Vol 4*(No 5), 156–169.
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hannafin And Peck Pada Muatan Ipa Kelas Iv. *Mimbar Ilmu, Vol 26*(No 1), 88–98.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Satriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 04*(No02), 950–963.
- Siamy, L., Farida, & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning. *Jurnal Matematika, Volume 1*(Nomor 1), 113–117.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha, 8*(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Suarjana, I. M., Japa, I. G. N., Wiarta, I. W., Diputra, K. S., & Agustika, G. N. S. (2019). *Pendidikan Matematika Di Kelas Tinggi*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based On Moodle Learning Management System, 1*–17.
<https://www.researchgate.net/publication/335541585%0aevaluasi>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiyati, Anriani, N., & Setiani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21. *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education (Jarme), Vol 3*(No 1), 43–53.
<https://doi.org/10.37058/jarme.v3i1.1818>
- Susanti, Musdi, E., & Syarifuddin, H. (2017). Jurnal Inpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) September 2017 Vol. 1, No. 2, Hal. 305. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, Volume 1*(Nomor 2), 305–319.
- Susilo, Hasan Saragih, A., & Siagian, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas Vi Sd/Mi. *Jurnal Ik, 8*(2), 175–183.
- Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Digital Activity Work Book” Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol*

5(No 1), 34–42.

- Tamara, M. F., Tulenan, V., & Paturusi, S. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika, Volume 14*(No 3), 377–386.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika, Vol 11*(No 1), 12–26. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ika/Article/View/1145>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4d Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu, Vol 24*(No 2), 158–166.
- Tegeh, Jampel, & Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, W. Z. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Volume 2*(Nomor 2), 76–87.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik Sma Developing Android-Based Instructional Media Of Solubility To Improve Academic Performance Of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa, Vol 2*(No 1), 88–99.
- Yusniawati, R. P., Sajidan, & Sugiyarto. (2015). Pengembangan Dan Implementasi Model Pembelajaran Guided Discovery Dipadu Dengan Numbered Head Together Pada Materi Struktur Tumbuhan Dan Pemanfaatannya Dalam. *Jurnal Inkuiri, Vol. 4*(Nomor 4), 87–99.