

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anjani, R.I. (2019). *Pendekatan Problem Solving dengan Strategi Metakognitif untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2(2) :63-68.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1): 586–595.
- Batubara, H. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. Jurnal Madrasah Ibtidayah, 3(1): 12–27.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Itemandan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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.
- Djuhartono, T., Studi, P., & Ekonomi, P. (2018). *Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(3):187–192.
- Dyah Ayu Mentari, Wiedy Murtini, A. S. (2013). *Model Desain Sistem Pembelajaran Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Stenografi*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret.
- Dwiqi, dkk. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk siswa kelas V*. Journal Edutech Undiksha, 8 (2): 33-48.
- Elva Pristy Afifah, Wahyudi, Y. S. (2019). *Evektivitas Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika*. E Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 4(1): 95–107.
- Erni. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Pada Mata Pelajaran Matematika*. Journal of Primary Education. 1(1): 45–51.
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Kependidikan Dan Keislaman, 14(1412–9302): 1–17.
- Faizah, S. N. (2020). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(2): 175.

- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1): 93–97.
- Kenedi, A. K., Hendri, S., & Ladiva, H. B. (2018). *Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika*. Numeracy Journal, 5(2): 226–235.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurino, Y. D. (2018). *Problem Solving Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 4(1).
- Kurnia, A. (2013). Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Jurnal Al-Bidayah. 5(1): 87-102.
- Kusumaningtyas, N., & Listianingsih, W. (2017). *Pengembangan Media Cergam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Tertinggal*. Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya, 23(1), 73–79.
- Laili, J., & Puspasari, R. (2018). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika (JP2M). 4(2): 1–10.
- Mawanto, A., Yuli, T., Siswono, E., Lukito, A., Surabaya, U. N., Wetan, J. L., & Surabaya, K. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01): 424–437.
- Mustaji, N. A. dan. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Midel ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDS Mawar Sharon Surabaya*. Jurnal Kwangsan, 1(1): 1–15.
- Ningsih, S. T., & Putra, L. V. (2021). *Keefektifan Media Powtoon dengan Pendekatan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III*. Jurnal Perseda, IV (1): 31–34.
- Nulhakim, L., & Hasanah, U. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, I (1): 91-106.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). *Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(1): 113-122, 4(1): 113–122.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2): 333.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1): 85–94.

- Pratiwi, S., Komala, E., & Monariska, E. (2020). *Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar matematika*. Jurnal Analisa, 6(2): 143–152.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1): 19.
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar*. Mimbar Ilmu, 26(1): 174.
- Rangkuti. (2017). *Statistik Inferensial Untuk Psikologi & Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan Rokania, VI (1): 23–34.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9).
- Suartama, I. K. (2016). *Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016: 1–17.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunarni. (2020). *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition pada Siswa Kelas IV di SDN Kedungputri 2 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal Merdeka Mengajar, 1(1): 70–77.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, II (1): 43–48.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE*. Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 208–216.
- 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, 11(1): 16.
- Wardani, W. Krisma. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik*. AKSIOMA:Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8 (1) : 32-40.
- Yastini. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode*

Penemuan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Saind, dan Humaniora*, 4(2): 273–280.

Yeni, E. M., & Almuslim, U. (2015). *Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. *Jupendas*, 2(2): 1–10.

