

DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Iinteraktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229. Tersedia pada: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8283>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Banjar, R. P., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Tematik Melalui Pendekatan Saintifik terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1291–1301. Tersedia pada : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.527>
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Restrospective. Jurnal of Usability Studies*. Tersedia pada https://uxpajournal.org/wpcontent/uploads/sites/7/pdf/JUS_Brooke_February_2013.pdf
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta:Depdiknas
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. Tersedia pada: <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Fikri, Hasnul & Madona S.A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hakim, A. R., & Windayana H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4 (2). tersedia pada : <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2827>
- Hartanto, A. (2013). Pembelajaran matematika materi bangun ruang balok dengan aplikasi multimedia interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* (Vol. 2, No. 1). Tersedia pada: <https://ijns.org/journal/index.php/seruni/article/view/626>.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41. Tesedia pada: <https://e->

journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2018.

- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Jalinus, J., & Alim, J. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer Pada Topik Bilangan Bulat Untuk Siswa SD Pendidikan Matematika FKIP UNRI. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 14-26. Tersedia pada : <https://jta.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTA/article/view/5353>
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 5(3), 1139-1148. Tersedia Pada : <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/831>.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning; prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Mulyani, N. M. S., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2018). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 2(3), 266-274. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16142>.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Murtafiah, Masrura, St. I., & Sharuddin. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Berbantuan Adobe Flash di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya* 7(2), 161–166. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31605/saintifik.v7i2.338>.
- Musfiqon, HM. & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- 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 Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 12–22. Tersedia pada : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>.
- Nudina, I. K., Arnyana, I. B. P., & Mardana, I. B. P. (2021). Pengembangan Buku Cerita Tentang Desa Tenganan. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 5(2), 291–300. Tersedia pada:

https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/474.

Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. 1(1), 24–44. Tersedia pada: <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/530>

Parata, T. P., & Zawawi, M. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi Terhadap Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Negeri 14 Kota Palembang. *Jurnal Ecoment Global: Kajian Bisnis dan Manajemen*, 3(2), 52-78. Tersedia pada : <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/EG/article/view/476>.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Permata, A. D., Jampel, I. N., & Mahadesi, L. P. P. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di Sd Negeri 4 Bebetin. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2(1). Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3883>.

Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.

Richards, G., & Nesbit, J. (2004). The teaching of quality: Convergent participation for the professional development of learning object designers. *International Journal of Technologies in Higher Education*, 1(3), 56-63. Tersedia pada : <https://www.ijthe.org/en/articles/view/60>

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Rajawali Pers.

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4(1), 122–130. Tersedia pada : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/33356>

Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*. Tersedia pada: <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2193>.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Tersedia pada: <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>.

Thrajan. S. (1974). *Instructional development for teachers of exceptional children*. Bloomington: Indiana University.

Wandani, N. M., & Nasution, S. H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Autoplay Media Studio pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(2), 90–95. Tersedia pada: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1341>

