

## DAFTAR RUJUKAN

- Anwar.f. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2), 68–80. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/16093>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear*. 1(1), 103–107.
- Arief, H. S., Maulana, & Sudin, A. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pendekatan Problem Based Learning(PBL). *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 141–150. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2945/1974>
- Arriza, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima. *Repository.Uinsu.Ac.Id*, 21(1), 1–9.
- Arsisari, A., Yopa, Y., Karennisa, F., Farisma, S., Pendi, P., Juwita, I., & Fitri, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Matematika Secara Daring Siswa SMP di Kabupaten Bekasi Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2452–2459. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.875>
- Arum, W. S. A. (2006). Pengembangan Bahan Ajar Di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 14.
- Budiyono, W. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Buana Matematika*, 5(1), 33–37.
- Chasanah, A. N., Wicaksono, A. B., Nurtsaniyah, S., & Utami, R. N. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistika Inferensial Ditinjau dari Gaya Belajar. *Edumatica Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 46–56.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. B. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat SMP Tahun 2018. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.36526/tr.v3i1.388>
- Dwiqi, G. C. S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata

Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Proceedings: The International Conference on Technology, Education, and Science*, 1(1), 33.

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. *Proceedings: The International Conference on Technology, Education, and Science*, 1(1), 33.

Finisia, A. R., Suroso, & Yustinus. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Langkah Teori Polya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Sidorejo Lor 05 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jpkm*, 5(1), 73–81.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>

Hati, A. R. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Materi Himpunan Kelas VII SMPN 1 Bangun Purba. *UMSU*, 561(3), S2–S3.

Hazna, M. (2020). Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Mts Yapi Pakem Skripsi. *File:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP\_AGREGAT\_ANAK\_and\_REMAJ\_A\_PRINT.Docx*, 21(1), 1–9.

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

Ibrahim. (2019). Pendekatan Ramah, Terbuka dan Komunikatif pada Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.26486/jm.v4i1.1160>

Indaryanti, Susanti, E., Aisyah, N., & Scristia. (2019). Analisis Kesesuaian Indikator terhadap Kompetensi Dasar pada Pelajaran Matematika oleh Guru Sekolah Menengah Palembang. *Jurnal Gantang*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1429>

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2022). Penggunaan Aplikasi

Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Informatics and Telecommunication*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>

- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189.
- Juliandika, Y. Y., & Mariono, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Sma Antartika Sidoarjo. *Uns*, 1(1), 1–9.
- Kartiko, C., Wardhana, A. C., & Rakhmadani, D. P. (2022). Pengembangan Mobile Learning Management System Dengan User Centered Design (UCD) Menggunakan Flutter Framework. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 960. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3524>
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maulana, M. R. W. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.26740/jieet.v1n1.p32-39>
- Munawarah, F., Sukmawati, R. A., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 1, 28–43.
- Muslim, A., Amanda, N. R., & Iqbal, M. (2021). Pengaruh Kreativitas Dan Interaksi Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Di Smkn 2 Kuripan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal*

*Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 6(1), 42. <https://doi.org/10.33394/vis.v6i1.4125>

- N. Simbolon, I.K. Suartama, & L.P.P. Mahadewi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.634](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634)
- Nana, Sajidan, Akhyar, M., & Rochsantiningsih, D. (2013). Pengembangan Pembelajaran Fisika Sma Melalui Elaboration Write and Evaluation (Ewe) Dalam Kurikulum 2013. *Snps*, 1, 1–9. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/4944>
- Nida, D. R. P. P., Yoga, I. G. A. P., & Adityawarman, I. M. G. (2020). Analisis Reaksi Pasar Modal Terhadap Peristiwa Pemilu Serentak Tahun 2019. *WICAKSANA: Jurnal Lingkungan Dan Pembangunan*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.22225/wicaksana.4.1.1813.64-73>
- Novalia, D., Asri, Y., & Rasyid, Y. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Dua Koto Pasaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 6 No.(Seri A), 110–117.
- Nugraheni, E. S., Suroso, & Yustinus. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Basedlearning Dan Project Based Learning Terhadap Hasilbelajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Gugus Gunandar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 6(3).
- Nurhayati, K. D., Asikin, M., & Sugiman, S. (2022). Systematic Literature Review : Koneksi Matematika dan Kemandirian Belajar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 323–335. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2530>
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>
- Prasetyo, E. B. (2006). *Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran*. 2, 167–174.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 113–130.
- Purwati, S. W. (2022). Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke- 21 Siswa SMPN 1 Kedungpring Lamongan. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 3(2), 155–

172. <https://doi.org/10.21154/asanka.v3i2.4946>

- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rando, A. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p1-12>
- Rini, D. P. Y. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gambar Ilustrasi Dalam Buku Teks Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rohmadi. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngaglik Yogyakarta. *Master of Islamic Studies*, 1–19. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33326>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Saputra, I. K. R., Pudjawan, K., & Tastra, I. D. K. (2018). *Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Game Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018*. 05(2017), 160–167. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/20369/12418>
- Sari, S. G., 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 Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Suardana, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Tolak Peluru. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 270.

<https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17974>

- Sugianto, A. E. (2013). Pemetaan Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Produktif Akutansi Kelas X Akutansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 1(3), 4–17.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi a. 3(2), 177–184. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Sundari, N. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>
- Sutrisno, N. Q. A. (2017). Kesesuaian Tingkat Berpikir Soal Ujian Dengan Tujuan Pembelajaran Pada Keahlian Teknik Gambar Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan. *Bangunan*, 22(2), 67–74.
- Syamsuardi, Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani. (2022). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Utami, H. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Garentong Kec. Tompobulu Kab. Gowa. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Utiahman, W., & Samsiah, R. L. M. (2016). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Kartu Gambar Di Kelompok B Tk Pembina Desa Bunuyo Kecamatan Paguat Kabupaten Pohuwato. *Mathematics*, 1–23.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.46320>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>

Yanti, A. Y. (2019). Kemampuan Guru Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran PPKN Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukoharjo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Yuliandari, R. N. (2020). Pola Pendidikan Dan Pengasuhan Generasi Alpha. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 04(2), 108–116.

