

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. dan Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Andani, M., Haki Pranata, O., & Hamdu, G. (2021). *Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *All Rights Reserved*, 8(2), 404–417. <https://doi.org/http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Apriadi, H. (2021). *Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika*. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Astri, dkk. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Awalia, dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Buchori, A. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.20094>
- Budiwanto, S. (2017). *Metode Statistika untuk Mengolah Data Keolahragaan*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di*

- Dewi, N., Nur Asifa, S., & Sylviana Zanthi, L. (2020). *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1): 48-54 Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.  
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v9i1.2293>
- Devi Asriyanti, F., Sri Purwati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, I., PGRI Tulungagung Mayor Sujadi Timur No, S. J., & Timur, J. (2020). *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/5008>
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24.  
<https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2033>
- Gede, I., Wibawa, S., Msi, M., Putu, N., Budhawati, S., Pd, M. H., Zaenab, S., Pd, M., Agung, A., & Oka, G. (2019). *Teknologi Informatika dengan Pendekatan Kontekstual*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). *Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.  
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12.  
<https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Ika, R., Pratiwi, M., & Wiarta, W. (2021a). *Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Kemdikbud. (2022). *Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li>

- Ketut Suastika, I., & Rahmawati, A. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>
- Komang Widiarti, N., Komang Sudarma, I., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Kurniawan, B., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Sumber dan Media Pembelajaran SD*. Bandung: Penerbit Widina.
- Lestari, N. M. D. D., & Agustika, G. N. S. (2021). *Video Pembelajaran Matematika Berbasis Model CORE Materi Bangun Ruang Bola untuk Siswa Kelas VI SD*. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), 48–63. <https://doi.org/10.23887/iji.v1i3.31383>
- Milsan, A. L., & Wewe, M. (2018). *Hubungan antara Kecerdasan Logis Matematis Dengan Hasil Belajar Matematika*. In *Journal of Education Technology* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16183>
- Manurung, P. (2020). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nafisah Nor Saumi, Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). *Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149–155. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>
- Ngurah Satria Nugraha, G., Made Tegeh, I., & Komang Sudarma, I. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung*. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19972>
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle dengan Pendekatan kontekstual*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>

- Putri, A., & Sutriyani, W. (2022). *Peran Media Interaktif pada Materi Matematika SD Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. In *Hal. 36 Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/http://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2076>
- Putri, F. E., Amelia, F., Gusmania, Y., & Kepulauan, U. R. (2019). *Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.406>
- Putu, N., Octavyanti, L., Agung, G., & Wulandari, A. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 66–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Ramadhani, & Bina. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rustami, S., & Taufan, J. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Menggunakan Media Balok Cuisenaire Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3947–3951. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2769>
- 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>
- Saleh, M., Mahmuzah, R., & Ayu, N. (2020). *Pembelajaran Luas dan Keliling Lingkaran Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning*. *Jurnal Numeracy*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i1.1002>
- Septiawan, & Abdurrahman. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA*. <https://doi.org/https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/3481>
- Siregar, S., & Yahfizham, Y. (2023). *Etnomatematika pada Transaksi Jual Beli Masyarakat Pesisir di Sibolga*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1877–1889. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2251>

- Suardi, dkk. (2019). *Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pt Bank Mandiri*. <https://doi.org/10.16021/b.e.e.v1i2.124>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suryono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Swara, G. Y. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah*. 8(1). <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>
- Syam, M. N., Prasasti Abrar, A. I., Idris, R., Suaidah & I., Tarbiyah, (2020). *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik* (Vol. 2, Issue 1). Online. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13305>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014a). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulfa Ningrum, H. (2019). *Pentingnya Koneksi Matematika dan Self Efficacy Pada Pembelajaran Matematika SMA*. PRISMA. Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 679–686. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29237>
- Wulandari, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi*. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yanti, A. W., & Novitasari, N. A. (2021). *Penggunaan Jurnal Reflektif pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. 10(2). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.891>
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. PT Fajar Interpratama Mandiri Penerbit.