

## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LPPPI (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia).
- Akbar, Sa'dun., dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anderson, L. W. & D. R. Krathwohl. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Akbar, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amali, K., dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Amral, & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artiasih, N. M. (2022). Metode Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 396–402.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (2 ed.)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- BSNP. (2006). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta
- Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Yayasan Sanitariani Banyumas.
- Candiasa. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duhaniar. (2020). *Evaluasi Metode Drill Dan Metode Experimental Terhadap Peningkatan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menulis Huruf Hijaiyyah Bersambung Pada Mata Pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di Kelas 3 Sd*. <http://repository.iaimsinjai.ac.id/Id/Eprint/338%0A>
- Hadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Strategi Interaktif dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Drill pada Siswa Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar. *EQUALS Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61. <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/375>
- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i2.4045>
- Haryati, S. (2012). Research And Development( R & D ) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Haryono. (2014). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Pembelajaran dan Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Genius Media.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indrawan, Irjus., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV Pena Persada.
- Isnurani, I., dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Abdidas*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i1.217>
- Koyan. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniawati, E., dkk (2019). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pecahan Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Sdn Buah Gede. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 15. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/8146%0Ahttps://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/download/8146/5455>
- Kusumawati, L. D., dkk. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lintang, A., & Astuti, I. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran model drill and practice pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4), 508–517.
- M.Pd, Andri., dkk. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 25 Rajang Begantung II. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 231–241. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.869>

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Referensi.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Mustakim. (2022). The Effectiveness of Mathematics Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 8(2), 131. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v8i2.13540>
- Nasution, Z. A., & Prastowo, A. (2021). Analisis Pembelajaran Berbasis Teknologi Model Drill and Practice Untuk Mi/Sd. *El Midad*, 13(1), 10–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i1.2972>
- Nawi, A. R., dkk. (2019). Penerapan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Drill Dan Resitasi Pada Materi Bangun Datar Segitiga. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v9i1.1978>
- Nugraha, S. A., dkk. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian.*, 1(3), 270.
- Nurhasanah. (2020). *Metode Drill Dalam Perencanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 1–18. <https://doi.org/https://edaxiv.org/ub49j/>
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Pribadi, B. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Purba, H. S., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Ramadhanty, N., dkk. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Model Drill And Practice Materi Baris dan Deret Kelas XI. *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, 1(1), 46–59.
- Rifai, M., & Prihatnani, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>

- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, R. A., dkk. (2021). Metode Drill and Practice dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII Berkonteks Lahan Basah Menggunakan Multimedia Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 6(4).
- Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (pertama)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyani, N. M. F., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Model Probing Prompting Terhadap Komunikasi Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 380–381.
- Sanjaya, W. (2015). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Harsiwi U. B., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Ulin, N. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Utari, D. R., dkk. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534–540. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Wulandari, IGGA., dkk. (2024). Overcoming plagiarism through habituation on appreciating each human work : Balinese culture implementation of Tri Hita Karana on learning in higher education. *Nurture*, 18(1), 130–138. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i1.549>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

