

DAFTAR RUJUKAN

- Afriyanti, I.W dan Kartono. 2018. "Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1: 608–17.
- Agung, A. A .G. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A.A.G. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Ahmad, M., dkk. 2023. "Pembinaan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Kontekstual." *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(2): 325–34.
- Amalia, N. F., dkk. 2020. "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8(1): 97.
- Anggraini, A. A. D., dkk. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE." *Education and Development* 9(4): 426–32.
- Arini, N. L. P. D. dan G. N. S. Agustika. 2021. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5(1): 50–59.
- Arisanti, Y. dan M. F. Adnan 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4): 22–32.
- Diyana, T. N., dkk. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6(2): 171–82.
- Faizah, H. dan R. Kamal. 2024. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8(1): 466–76.
- Firdian, F. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Matakuliah Aplikasi Software." *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan* 3(6): 822–28.
- Geni, K. H. Y. W., dkk. 2020. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2): 1–16.

- Hardi, V. A. dan M. S. Rizal. 2020. "Analisis Buku Teks Pelajaran Bahasa Inggris SD Berdasarkan Karakteristik Pembelajar Muda Pada Kelas Rendah." *Jurnal Basicedu* 4(4): 1398–1407.
- Hobri. 2022. *Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Hobri, I. S. dan Antonius C.P. 2018. "High-Order Thinking Skill in Contextual Teaching and Learning of Mathematics Based on Lesson Study for Learning Community." *International Journal of Engineering and Technology(UAE)* 7(3): 1576–80.
- Jadidah, I. T., dkk. 2023. "Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *SIGNIFICANT: Journal of Research And Multidisciplinary* 01: 62–69.
- Karmelia, M., dkk. 2021. "Media Berbasis PPT Terhadap Pembelajaran Matematika Di SD Kelas Tinggi." *Mimbar Pendidikan Indonesia* 2(1): 165–72.
- Khoirunisa. Ika, dkk. 2023. "Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3): 186–96.
- Koyan, I W. 2007. *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I W. 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kusumawati, L. D., dkk. 2021. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(1): 31–51.
- Mansyur, M. dan Khaerani. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project (MMP) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP." *Equals* 3(1): 10–20.
- Muharam, A., dkk. 2023. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dan Konstruktivisme Pada Kelas VI SDIT Cendekia." *Journal on Education* 5(2): 1820–25.
- Ngananti, A. C. P., dkk. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Cuaca Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 11(2): 166–77.
- Nurjakiyyah, Silvia dan I. F. Apriani. 2022. "Pengembangan Media Pecahan Senilai Berbasis Multimedia Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD/MI." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(1): 149–60.

- Oktafiani, Dian, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV." *MIMBAR PGSD Undiksha* 8(3): 527–40.
- Pratiwi, R. I. M. dan I W. Wiarta. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(1): 85–94.
- Purnama, B. E. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmadhani, dkk. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5): 7750–57.
- Ramadhani, R. dan N. S. Bina. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rahmi, M. N. dan M. A. Samsudi. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4(2): 355–63.
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rayanto, Y.H. dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE DAN R2D2 : TEORI DAN PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Kurikulum 2013 SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Ridwan, M. F. A., dkk. 2023. "Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri–Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(1): 56–63.
- Samsiyah, N. dan F. S. Agil. 2021. "Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal of Integrated Elementary Education* 1(1): 28–36.
- Santi, T. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sdn 40 Rejang Lebong." *E-Theses IAIN Curup*.
- Suartama, I K. 2016. "Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran." *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*: 1–7.
- Sudarma, I K.. 2016. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudihartinih, E., dkk. 2021. "Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor

Persekutuan Terbesar (FPB) Berbasis Aplikasi Scratch.” *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9(4): 456–66.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryanti, A, dkk. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(2): 147–56.

Tegeh, I M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wahyuni, N. dan Idris, M. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 9(1): 13–20.

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.

Yudhistira, R. J. dan Widiarina. 2019. “Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android.” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 5(1): 65–70.

Zahwa, F. A. dan I. Syafi'i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19(01): 61–78.

