

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
-2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
-2017. Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.
-2017. Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.
- AECT. (2004). AECT definition and terminology committee document: the meanings of educational technology
- Azizah, S. 2016. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Muvizu di kelas 2 Sekolah Dasar. JKPM, 1, 180-192.
- Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, T. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I Di SD Lab School UNNES. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ainin, M. 2013. "Penelitian Pengembangan" OKARA. Volume 2, (95-110).
- Budiana, Irwan, dkk. (2022). "Strategi Pembelajaran". Tersedia pada <https://bit.ly/3I0IHe4> (diakses tanggal 28 November 2021)
- Dwipayanti, N.M.A. dkk. (2013). "Pengaruh Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Pangkungparuk" Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 1, Nomor I (hlm 1-9).
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Education and development Vol.8 Nomor.2 (hlm 468-470).
- Fitriyana, Nur dan Lucy Asri Purwasi. (2020). "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning". Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education Volume 3, Nomor 1. (hlm 17-23).
- Irmawati, dkk. (2019). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Discovery Learning Berbasis GRANDER di Sekolah Dasar". Edumaspul: Jurnal Pendidikan – (2019), Vol 3, No. 2, (hlm 127 – 139).

- Muhsin, H. (2015). Hasil Belajar. Tersedia pada <http://repository.uinsu.ac.id/408/5/BAB%2011.pdf> (diakses tanggal 28 November 2021)
- Nasution, Mardiah Kalsum. (2017). "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa". Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Vol. 11 (hlm 9-15).
- Rosyid, Moh. Zaiful, dkk. (2019). Prestasi Belajar. Tersedia pada PRESTASI BELAJAR - Moh. Zaiful Rosyid, S.Pd.I, M.Pd., Mustajab Mansyur, S.Ag, S.IP, M.Pd., Aminol Rosid Abdullah, S.Pd.I - Google Books (diakses tanggal 31 Mei 2022)
- Riadi, Muchlisin. (2014). Pembelajaran Matematika. Diakses pada 7/2/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2014/04/pembelajaran-matematika.html>
- Syahid, Ahmad. (2019), "Gembira Bersekolah: Memaknai Fun Learning di Sekolah Dasar", Current Research in Education: Conference Series Journal Vol. 1 No. 1 Tahun 2019 Paper 006
- Syahroni. (2017), "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD", Jurnal Formatif 7(3): 262-271, 2017 ISSN: 2088-351X
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 016 Langgini Kabupaten Kampar. Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 38–53
- Setyosari, Punaji. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Edisi Kedua. Kencana Predana Media Group: Jakarta
- Suharsaputra, Uhar. 2014. Metode Penelitian. Cetakan kedua. PT Rafika Aditama: Bandung.
- Sunarna, A Ignasius Tri. 2010. Metode Pengumpulan Data. Tersedia pada http://eprints.undip.ac.id/24051/3/Skripsi_BAB_III.pdf (diakses tanggal 28 November 2021)
- Suardi, Moh. 2018. Belajar & Pembelajaran. Tersedia pada Belajar & Pembelajaran - Moh Suardi - Google Books (diakses tanggal 26 Juni 2022).
- Sari, Pusvyta. (2019). "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran". Jurnal Manajemen Pendidikan. Volume 1, Nomor 1 (hlm 58- 78).
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Cetakan ke-15. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutarno, E. dan Mukhidin. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 21, Nomor 3, Mei (2013):203-217
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015a). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Analyze Implement Evaluate Design Develop*. Seminar Nasional Riset Inovatif
- Tegeh, I Made dan Kirna, I Made. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Jurnal IKA Vol. 11, No. 1. 2013. ISBN: 1829-5282.
- Rabiah, Sitti. 2015. *Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di perguruan Tinggi*. Surakarta: Jurnal Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muslim Indonesia.
- Ramli. (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Media Dan Teknologi Pembelajaran, 1, 1–123.
- Sutarno, E., dkk. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1.
- Wena, Made. 2006. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa, A, C, P. dkk. 2021. *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal INTEGRATED (Information Tecknology and Vocational Education)*. Vocational Education) Vol:3. No. : 17 – 22