

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G dan I Nyoman Jampel. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2013. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambarita, J. 2020. Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, (hlm.370–380). <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>.
- Amelia, R. & D. M. (2022). Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN 84 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1431–1441.
- Anwar, F., dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* TOHAR MEDIA. (hlm.73-74). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ>.
- Arifin, S. (2021). *MODEL PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif dalam Pembelajaran Matematika*. Penerbit Adab. (hlm.27). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=9M9YEAAAQBAJ>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575-585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Baharullah, B., & Satriani, S. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya A'bulo Sibatang. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 175-190.

- Ciampa, K. (2014). Mobile books: Effect of engagement on students' motivation and cognitive strategy use.
- Dalimunthe, A. L. (2022). Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 2(1), 1-11.
- Davis, B., & Summers, M. (2014). Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *Qscience proceedings*, 2015(4), 6.
- Depdikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Fakhriyah, F., dkk. (2022). *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit NEM. (hlm.13-15). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=k0mIEAAQBAJ>
- Febriani, P., Widada, W., & Herawaty, D. (2019). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMA Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(2), 120-135.
- Fuadi, S., & Candra, O. (2020). Prototype Alat Penyiram Tanaman Otomatis dengan Sensor Kelembaban dan Suhu Berbasis Arduino. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(1), 21-25.
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya penguasaan konsep matematika dalam pemecahan masalah matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121-129. DOI: <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Hackbarth, S. (1996). *The Educational Technology Handbook*. (Englewood Cliffs: Educational Technology Publications, Inc)
- Inayati, A., & Rochmawati, R. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol 6, No 2, (hlm.1051-1063). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1494>.
- Ismar, I., Astuti, I., & Suratman, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5987-5999. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10453>
- Isrokatun, dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press. (hlm.5). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=NpbUDwAAQBAJ>.

- Jannah, M., & Hayati, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40-54. DOI: <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>.
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE* (pp. 1–14).
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Deepublish. (hlm.9-10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=VY-IDwAAQBAJ>.
- Kaharuddin, A., & Syahrir, N. (2020). Implementasi Budaya Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMA. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 84-90.
- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. (hlm.17-21). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=15-SEAAAQBAJ>.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Krissandi, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA: Disertai Kompetensi Dasar dan Pembahasan Soal AKM Literasi-Numerasi SMA*. PT Kanisius. (hlm.9-10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=AmtgEAAAQBAJ>.
- Kusumayanti, N. M. T., Abadi, I. G. S., & Wulandari, I. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1437-1443. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4875>
- Media Indonesia. (2023). *Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023*. Media Indonesia. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Muharni, L. P. J., Roza, Y., & Maimunah, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Menggunakan Peta Wilayah Untuk Menfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 148–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.395>

- Nana. (2022). *Inovasi Pembelajaran Fisika Edisi Revisi*. Penerbit Lakeisha. (hlm.42). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=aCZIEAAAQBAJ>.
- Nur Rohmah, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD PRESS. (hlm.3-4). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=wREXEAAAQBAJ>.
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran kontekstual dengan pendekatan merdeka belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38-51.
- Nurwahidah, I., Iskandar, S., & Mulyati, T. (2023). Program Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1281-1289. DOI: <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6111>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. 2020. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 8, No. 3, (hlm.527-540). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>.
- 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>
- Putra, I. K. S. A., Rati, N. W., & Wirabrata, D. G. F. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Muatan IPAS Pokok Bahasan Cahaya Di Sekolah Dasar Negeri 4 Kintamani. *Journal of Education Action Research*, Vol. 8, No.1, (hlm.160 168). <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.77537>.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana.
- Ramatni, A., dkk. 2023. Proses pembelajaran dan asesmen yang efektif. *Journal on Education*, Vol. 5, No. 4, (hlm.15729-15743). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2687>.
- Rizal, M. Tayeb, Thamrin. & Latuconsina, Nurkholisah (2016). Efektivitas Penerapan Metode Ekspositori Berbasis Kuis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Mtsn Ma' R A N G Kabupaten Pangkep. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran* 4(2), 171-184.

- Safitri, N. K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. University of Muhammadiyah Malang.
- Sayekti, Y. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Strategi “MURDER” Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 5(1), 24.
- Sihombing, J. M., Syahrial, S., & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1003-1016. DOI: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177>.
- Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suciati, I., dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor. (hlm.29-30). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=BN-aEAAAQBAJ>.
- Sudijono, A. 2013. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A. (2022). *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension*. Penerbit PAL (hlm.10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=Shx9EAAAQBAJ>.
- Sutiah. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. NLC. (hlm.65). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=9KTsDwAAQBAJ>.
- Tegeh, I. M. dan Sudatha, I. G. W. 2019. Model-Model Desain Pembelajaran.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90-92.

- Telaumbanua, S. (2020). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS Panduan bagi Pembelajar Bahasa*. (hlm.124). Penerbit Lakeisha. Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=fon4DwAAQBAJ>.
- Trygu. (2020). *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar Matematika*. SPASI MEDIA. (hlm.36). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=b-X8DwAAQBAJ>.
- Valentino, D. E., & Hardiansyah, M. J. (2020). Perancangan video company profile pada hotel de java bandung. *TEMATIK*, 7(1), 1-20.
- Wahyuningsih, A. T., & Kusuma, W. A. (2021). Elisitasi Kebutuhan Pengguna Menggunakan Metode Storyboard. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 368-374.
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. GUEPEDIA. (hlm.105-106). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=rzpsEAAAQBAJ>.
- Widya, R., dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka. (hlm.32). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=vHx5EAAAQBAJ>.
- Yasin, M., Aziz, & Pruwodidodo, A. (2023). *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi Covid-19*. Garudhawaca. (hlm.107). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=Ig64EAAAQBAJ>.
- Yudhanto, Y., & Aji Purnomo, F. (2017). *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. (hlm.171-175). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=v733DwAAQBAJ>.
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022, November). Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa. In *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains dan Teknologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 44-48).