

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. . (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: ADITYA MEDIA PUBLISHING.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). “Pengembangan media edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Aini, A. N., dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Program Linier Berbantuan Sparkol. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 287-296.
- Anggraeni, & Irvani. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFEST.
- Connie, C. (2017). *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi Dalam Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: MITRA WACANA MEDIA.
- Diputra. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125–133.
- Feronica Tamara, M., Tulenan, V., & Paturusi, S. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SD. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 377–385.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190.
- Gazali, R. Y. (2018). PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG BERMAKNA. *Math Didactic*, 2(3), 181-190.

- Hendriawan, M. A., & Septian, A. (2019). Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 46-51.
- Kinasih, S., & Sinaga, K. (2020). “Kajian Penerapan Teori Pembelajaran Bermakna Ausubel Berdasarkan Perspektif Alkitabiah Pada Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon [A Study On The Application Of Ausubel’s Meaningful Learning Theory On Hydrocarbon Chemical Learning Based On A Biblical Per. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 141–153.
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Mushon, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Prayitno, S. H., & Faizah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3). 317-327.
- Pribadi. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Bandung: KENCANA.
- Putra, H. P., & Pujiyono, W. (2014). Perancangan Dan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Tentang Pengukuran Waktu, Panjang Dan Berat Untuk Sekolah Dasar (Sd) Kelas 2. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 2(1), 130–139.
- Rosandi, A. K. F., Tjandrakirana, T., & Supardi, I. (2016). Pengembangan Multimedia IPA Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika*

*Dan IPA IKIP Mataram, 4(1), 34–40.*

Rosiani, Anggo, M., & Sudia, M. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual dengan Pendekatan Metakognisi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pembelajaran Berfikir Matematika, 1(71–86).*

Saputra, H. (2016). Peningkatan Daya Serap Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Penerapan Teori Belajar Bermakna David Ausubel. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 1(1).*

Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran.* BUMI AKSARA.

Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: ALFABETA.

Sukmawati. (2016). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi Uan Di Smp Islam Bakti 1 Surakarta. *Jurnal Teknologi Informasi, 3(1), 1–7.*

Surjono, D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan.* UNY Press.

Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* PRENADA MEDIA.

Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi.* Jakarta: BUMI AKSARA.

Syahdiani, Kardi, S., & Sanjaya, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri pada materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), 5(1), 72–74.*

- Tegeh, I. M., & Dkk. (2014). *Buku Ajar Model-Model Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Widodo, W. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students*, 17(1), 154–160.
- Wisudawan, W., Hendriana, B., Nuriadin, I., & Ramza, H. (2017). Pengembangan Aplikasi Math Mobile Learning Bangun Datar Berbasis Android pada Materi Segitiga dan Segiempat Pelajaran Matematika di Tingkat SMP. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 2(2502).
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94-98.
- Wulandari, P., Mujib, M., & Ganda Putra, F. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok berbantuan Perangkat Lunak Maple terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 101–106.