

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Albar, D. A., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 221. <https://doi.org/10.30651/must.v2i2.843>. (Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020)
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>. (Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020)
- Abi Hamid, Rahmi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Avianty dan Cipta. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, Vol 7, Nomor 2 (hlm 237-242). <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i2.1503> (Diakses pada tanggal 26 September 2020)
- Amirzan. 2018. “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V”. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol 5 Nomor 2 (hlm 157-163). <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/942>. (Diakses pada tanggal 10 September 2020)
- Aji, Wisnu Nugroho. 2016. “Model Pembelajaran Dick & Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. *Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol 1 Nomor 2 (hlm 119-126). <https://doi.org/10.23917/ks.v1i2.3631>. (Diakses pada tanggal 10 November 2020)
- Alfiana Patricia, F., & Fadhilah Zamzam, K. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI HIMPUNAN BERBASIS PUZZLE DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112–1122. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>. (Diakses pada tanggal 26 September 2020)

- Buchori, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemecahan masalah kemampuan matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>. (Diakses pada tanggal 13 Desember 2020)
- Faizah, N. okta, Wawan Sudatha, I. G., & Hamonangan Simamora, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>. (Diakses pada tanggal 20 Agustus 2020)
- Hendrik dan Arafatun. 2018. “Pengembangan Media Belajar Nganggung sebagai Alternatif Pembelajaran Berbicara di Kelas Rendah”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Vol 5 Nomor 2 (hlm 162-171). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i2.7155>. (Diakses 9 Januari 2021)
- Hakim, dkk. 2016. “Desain Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Termodinamika”. *Jurnal Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, Vol 1 (hlm 6-12)
- Hendra, dkk. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD”. *Jurnal EDUTHECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 8 Nomor 2 (hlm 1-16). <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2021)
- Irwandani dan Juariah. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* Sebagai Alat Alternatif Pembelajaran”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika AL-BiRuNi 05*, Vol 1 (hlm 3342). <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.24042%2Fjipifalbiruni.v5i1.103>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2021)
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK SISWA SMA. *JURNAL RISET PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9681>. ( Diakses pada tanggal 9 Januari 2021)
- Koyan, I W. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press

- Limbong, Toni dan Janner Sumarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten : Lakeisha.
- Nida,dkk. 2020. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali". *Jurnal EDUTHECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 8 Nomor 1 (hlm 16-31). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846>. (Diakses pada 5 Februari 2021)
- Purnama,Sigit. 2013. "Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)". *LITERASI Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 4 Nomor 1 (hlm 13-32). [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32). (Diakses pada 15 Januari 2021)
- Puspitasari, A. D. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MENGGUNAKAN MODUL CETAK DAN MODUL ELEKTRONIK PADA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>. (Diakses pada 27 Januari 2021)
- Puspawati, I. G. A. (2019). Penggunaan Metode Kontekstual Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 317. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19279>. (Diakses pada 27 Januari 2021)
- Rusman.2018. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Rafmana, Chotimah, dkk. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang". *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Vol 5, Nomor 1 (hlm 52-64). <https://doi.org/10.36706/jbti.v5i1.7898>. (Diakses pada 7 Februari 2021)
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Susanti, Yuliana. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual (CTL) Materi Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Rensing Tahun Pelajaran 2014/2015". *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol 4, Nomor 1 (hlm 87-101). <https://doi.org/10.36088/palapa.v4i1.10>. (Diakses pada 15 Januari 2021)
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kebijakan*. Bandung : ALVABETA

- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish
- Surachman, dkk. 2014. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI pada Materi Pokok Sistem Koloid”. *Jurnal Pijar Mipa*, Vol IX, Nomor 2 (hlm 62-67). <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v9i2.46>. (Diakses pada 7 Januari 2021)
- Siamy, L., Farida, & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113–117. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919> (Diakses pada 5 Februari 2021)
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

