

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Mustafa Hamid dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Adhalia, Dhesy. (2014). *Buku Pendamping Tematik Terpadu Matematika untuk SD/MI Kelas II Kurikulum 2013*. Jakarta : Erlangga
- Anonim. 2016. *Articulate Storyline untuk Media Pembelajaran Guru SD*. <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/articulate-storyline-untuk-media-pembelajaran-guru-sd/>. Diakses pada tanggal 12 februari 2021 pukul 09.08 WIB .
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Amiroh.2019.*Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Beerman, K. A.(1996). *Computer-based Multimedia: New Directions in Teaching and Learning*. *Journal of Nutrition Education*, 28(1), 15–18. doi:10.1016/s0022-3182(96)70010-9
- Branch,Robert Marie (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Bussines Media
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto, Syaiful K. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Hardianto,Dani. 2011. *Penerapan Prinsip Desain Multimedia untuk Pembelajaran*, disampaikan pada International Conference Proceeding “ICT in Education For Peace”. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310873/penelitian/penerapan-prinsip-desain-multimedia-untuk-pembelajaran.pdf>

- Indah, Putri Juliana dkk. 2020. *Analysis of Difficulty Learning Operations to Calculate Multiplication and Division during the Pandemic (Covid-19) in Elementary Schools*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Volume 3 Nomor 2
- Irawan, Ardy dkk. 2021. *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs*. PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1).
- Kadaruddin. 2016. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Kusuma, Shinta. (2019). *Pengembangan Multimedia Tutorial Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Kelas VII MTS Raudatul Ulum Karangploso*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol2, No (1)
- Mardison, Safri. 2016. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*, Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VI Edisi 02
- Marlena, Erni. 2016. *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar*, Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia
- Muhammad & Dhoriva. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Logika Matematika*. Jurnal Pythagoras, 8 (1)
- Mumtahana, Ana, dkk. 2020. *Development of Learning Content in Computer Based Media with Articulate Storyline to Improve Civics Learning Outcomes in Third Grade Elementary School Students*. International Journal of Innovative Science and Research Technology. Volume 5, Issue 2, February
- NCTM. (2015). *Strategic Use of Technology in Teaching and Learning Mathematics*. (<https://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Position-Statements/Strategic-Use-of-Technology-in-Teaching-and-Learning-Mathematics/>). Diakses tanggal 05 Oktober 2020 19.37 WIB
- Nurisah. 2018. *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika dengan*

*Menerapkan Teori Brunner Di Kelas III A SDN 005 Batu Gajah Kabupaten Indra Giri Hulu.* Jurnal Mitra Guru Volume IV, Nomor 4

Nurjayanti, A. I. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.* Skripsi. <https://eprints.uny.ac.id/12946/1/Naskah.pdf>

Nurullah, Alfin dkk. 2019, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan.* JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol 2 No (4) November

Pusvyta Sari. (2019). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran.* Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. I No. 1

Putri,Fikki Aulia. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,* Jurnal Dinamika Sekolah Dasar, DOI: [doi.org/10.21009/DSD.XXX](https://doi.org/10.21009/DSD.XXX).

Rayanto, Yudi Hari. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Insitute

Sekti, Triana .2019. *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Muatan SBdP Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang*

Suryaningsih, Arifah & Ardi Kurniawan. *Teknik Pengelolaan Audio Video, 2021, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia*

Sutirna, 2019, *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran,* (<https://www.researchgate.net/publication/331543398>). Diunduh tanggal 10 September 2020

Sudhata dan Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran.* (Yogyakarta: Media Akademi

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta,

Suharwoto,Gogot. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-*

19, *Tantangan yang Mendewasakan*,  
(<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/>). Diakses tanggal 03 Oktober 2020

Supriani, Yani dkk. 2019. *Pemanfaatan produk preloved untuk pebelajaran matematika berbasis experience learning*. Jurnal Kuat:Keuangan dan akuntansi terapan. Volume 1, Nomor 2

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Surya, Anesa dkk (2018). *Finding HOTS-Based Mathematical Learning In Elementary School Students. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* <https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes>, 1(Snprd)

Tyaningsih, Ratna Yulis. 2019. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Bab Peluang (MUPEL) Terhadap Penurunan Kesalahan Konsep Siswa*, Jurnal Tadris Matematika, Vol. 2, No. 1

Utami, Rizky Esti. 2014. *Analisis Kesulitan Siswa Kelas 2 SD Pada Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah*, Jurnal Edutama Vol. 1, No.1

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif

Widodo, 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Leaflet Berbasis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Bruner*. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) 6(1)

<https://sites.google.com/site/thecorruptedconeoflearning/home/dale-s-cone-of-experience-timeline/1969-audiovisual-methods-in-teaching-3rd-edition>