

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. (2016). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anwar, C. (2014). *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka Press.
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach (9th ed)*. New York: Mc. Graw-Hill Companies, Inc.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran. rev. ed*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Avianty, Donna, and Dyah Ayu S. (2018) “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Siswa Sekolah Dasar*”, AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, vol. 7, no. 2, h. 237-242.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. In *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). “*Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*”, Vol.9, No.1. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Gerlach, & Ely, D. P. (1980). *Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition*. Boston: Pearson.
- Eggen, Paul & Kauchack, Don. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: PT.Indeks.

- Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hobri, S., Syarifudin, M., & dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- James & James, R. C. (1976). *Mathematics Dictionary*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Karo-karo, I. R., & Rohani. (2018). "Manfaat Media dalam Pembelajaran". AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika, Vol. 7, No. 1
- Kasih, Indra. (2010). "Pertumbuhan Gerak dan Karakteristik Perkembangan Anak", Jurnal Generasi Kampus, Vol. 3 No. 1.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud 37 tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Permendikbud No. 24 Tahun 2016 Perihal Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013*. Permendikbud.
- Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002
- Kumala, P., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa : Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengamalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Konsep dan aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. In *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Lilya Susanti. (2016). "Modul Metode Penelitian". Diakses pada https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/23731890cdc8189968cf15105c651573.pdf

Mayer, R., & Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.

_____ (2002). *Multimedia learning*. In *Psychology of learning and motivation*. Vol. 41, h.85-139. Academic Press..
[https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)

Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media .

Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif : Dari Teori ke Praktik*. Depok: Rajawali Press.

Munawaroh, I. (2015). "Urgensi Penelitian dan Pengembangan". Studi Ilmiah UKM Penelitian.

Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Musser, G. L., Burger, W. F., & Peterson, B. E. 2008. *Mathematics for elementary teachers: A contemporary approach*. John, Wiley & Sons.

Mustofa, A. H., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Nalinda, H. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis PBL pada Muatan Pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisegoro Semarang". *Joyful Learning Journal*, Vol.7, 25-31.

Nasaruddin, N. (2018). *Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah*. Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol. 1, No.2, 63–76.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.93>

Newby, T. J. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Pearson Merill.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizmania Learning Center.

Nurseto, T. (2012). "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. Vol. 8, No. 1.
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Nuharini, D., & Priyanto, S. (2016). *Mari Belajar Matematika 4*. Surakarta: CV Usaha Makmur.

- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Papalia, D, Olds, S & Feldsman, R. (2001). *Human development (8th ed.)*. New York: McGraw Hill.
- Pujiati, & Suharjana, A. (2011). "Modul Matematika SD Program BERMUTU : Pembelajaran Faktor Persekutuan terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terkecil di SD". Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Nasional .
- Qurrota Ayun, N., & Rahmawati, I. (2018). "Pengembangan Media Interaktif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi KPK dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 2, h. 47-57.
- Rahmadani, R. &. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, no 4, 938-946.
- Reys, R., Lindquist, M., Lambdin, D. V., & Smith, N. L. (2014). *Helping children learn mathematics*. John Wiley & Sons.
- Saepudin, A., Babudin, & dkk. (2009). *Gemar Belajar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas IV*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Pshychology 5th Edition*. New York: McGraw-Hill Companie.
- Sari, Y. L., Subekti, E. E., & Wardana, M. Y. (2020). "Analisis Kesulitan Belajar Pemecahan Masalah Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SD", (*Jurnal Sekolah*, 2020), Vol.4, No.3), h.183-190. Diakses pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/18522>
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*. Beverly Hills: Sage.
- Septian, A., & Rizkiandi, R. (2017). "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa". *Jurnal Prisma*, Vol.6, No. 1, <https://doi.org/10.35194/jp.v6i1.22>
- Setiawan, A., Putra, A., & Suryani, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif*

dan pengembangannya. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sitorus, Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Supinah, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Masalah Matematika Di SD, Modul Matematika SD Program Bermutu*. Kementerian Pendidikan Nasional

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

Susanto, A.. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup,

Sutiyono. (2016). "Peningkatan Kemampuan Menghitung KPK dan FPB Melalui Penerapan Metode Tutor". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, Vol. 1, No. 3

Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tan, O. S. (2003). *Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century*. Gale Cengage Learning.

Van De Walle, J. A. (2013). *Elementary and Middle School Mathematics Teaching and Developmentally (8th Edition)*. New Jersey: Pearson Education.

Van Els, T., & al, e. (1984). *Applied Linguistics and the Learning and Teaching of Foreign Languages*. New York: Chapman and Hall, Inc.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making it work*. Tata McGraw-Hill Education.

Ward, J., & Lee, C.L. (2002). "A Review of Problem-based Learning". *Journal of family and consumer sciences education* Vol.20, No.1, h.16-26..

Waskitoningtyas, R. S. (2016). "Analisis kesulitan belajar matematika siswa kelas v sekolah dasar kota balikpapan pada materi satuan waktu tahun ajaran 2015/2016". *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, Vol. 5, No.1, h.24-32

Widiasworo, E. 2017. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

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

Wijoyo, A. 2018. "Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1519>

