

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita dkk. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Ariawan, Vina Anggia Nastitie dan Inne Marthyanne Pratiwi. "Eksplorasi kemampuan siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika". *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 6 No. 1, 2017
- Arifin, Samsul dkk. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Model Problem Based Learning disertai Remedial Teaching," *EduMa*, Vol. 8 No. 1, 2019.
- Batubara, Hamdan Husein. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat". *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1 No. 1, 2015.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, (Jakarta: Depdiknas 2006).
- Dewani, Handaruni dkk. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 3, 2019.
- Dharma, I Made Aditya dkk. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pada Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 1 Banjar Bali", *MIMBAR PGSD Undiksha*, Vol. 4 No. 1, 2016.
- Fahmi, Syariful. 2018. *Membangun Multimedia Interaktif*, Yogyakarta: CV Bildung Nusantara.
- Firdaus. "Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi SETS Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah". *Indonesian Journal of Science and Education*, Vol. 1 No. 1, 2017.
- Hadiwijayanto, Hasan Basri. skripsi: "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Siswa Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).
- Hamid, Mustofa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, Kartika. "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika". *Seminar Nasional Matematika: Peran Alumni Matematika dalam Membangun Jejaring Kerja dan Peningkatan Kualitas Pendidikan*, 2017.
- Hariyani, Tri dkk. "Penggunaan Media Kartu Gambar Huruf untuk Kemampuan Mengenal Huruf A-J pada Anak Usia 3-4 Tahun", *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik*

- dalam *Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Jilid 4 (Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe, 2018).
- Hobri dkk. 2018. *Senang Belajar Matematika Buku Guru untuk SD/MI Kelas IV K13*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Idris, Invany dan Desri Kristina Silalahi. "Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita pada Kelas VII A SMP UTY". *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, Vol. 1 No. 1, 2016.
- Irawan, I Putu Eka dkk. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Pengetahuan Awal, Apresiasi Matematika, dan Kecerdasan Logis Matematis," *Prosiding Seminar Nasional MIPA*, 2016.
- Karso. *Pembelajaran Matematika di SD*, UT.
- Kartikasari, Respina. skripsi: "*Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika pada Siswa SMP*" (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017).
- Lailiyah, Nur dan Wahyu Sukartiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD". *JPGSD*. Vol. 06 No. 07, 2018.
- Laily, Idah Faridah. "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar", *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, Vol. 3 No. 1, 2014.
- Latri dan Maratun Nafiah. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Lefudin. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Mawaddah, Siti dan Hana Anisah. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) di SMP". *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 2, 2015.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Musi, Muhammad Akil dkk. "Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak," *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 2, 2017.
- Nasaruddin. "Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 1 No. 2, 2013.
- Prasetyo, Lis. *Teknik Analisis Data dalam Reaserch and Development*, UNY.
- Priatna, Nanang. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD dan Calon Guru SD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Pujihati dan Agus Suharjana. 2011. *Pembelajaran Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terkecil di SD*, Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Putra, Lovandri Dwanda dan Ishartiwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, 2015.
- Rahmah, Nur. "Hakikat Pendidikan Matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 1 No. 2, 2013.
- Rahmaibu, Farida Hasan dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn". *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7 No. 1, 2016.
- Ramlah. "Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret pada Hukum Kekekalan Materi". *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, Vol. 3 No. 2, 2015.
- Rezeki, Sri. "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 2 No. 2, 2018.
- Rudtin, Nur Afrianti. "Penerapan Langkah Polya dalam Model Problem Based Instruction untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita Persegi Panjang", *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol. 1 No. 1, 2013.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputra, Wawan dan Bambang Eka Purnama. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer". *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 4 No. 2, 2015.
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. 2017 *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, Yogyakarta: UNY Press.
- Susanah. *Matematika dan Pendidikan Matematika*, UT.
- Wahyuddin. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau dari Kemampuan Verbal," *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, Vol. 9 No. 2, 2016.
- Waryanto, Nur Hadi. "Evaluasi Multimedia Interaktif" (disampaikan pada kegiatan PPM Pelatihan Penyusunan Materi Soal Matematika Inetraktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Articulate Quiz Maker 2.1 Bagi Guru Sekolah Menengah DIY, Yogyakarta, 2008).
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yuwono, Timbul dkk. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya," *Jurnal Tadris Matematika*, Vol. 1 No. 2, 2018.

