

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kristanto, S. (2016). *Media Pembelajaran* (Vol. 129). Jawa Timur: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI Jawa Timur No: 011/JTI/95.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azriati, d. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 11, 1-6.
- Jannah, M. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Fadilah, B. N., Ahmad, J., & Farida, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Geometri Transformasi dengan Berbantuan Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 1 - 11.
- Fallensky, d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital Di SMK Pasim Plus Sukabumi. *Jurnal Utile*, VII, 42-49.
- Fauzia, F. A., & Efendi, J. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2), 372 - 386.
- Ferdianto, F., & Setiyani. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 37 - 47.
- Fransisca, S., Putri, R. N., & M.Kom. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1, 72-75.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129 - 150.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7, 5-11.
- Ibrahim, d. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 106-113.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10, 1745 - 1756.

- Mertasari, P. S., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 288 - 298.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2, 8-18.
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Mathematics Education and Science*, 4, 16 - 21.
- Patricia, D. E. (2018). HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN HASIL. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 1, 58-70.
- Rutu, M., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2, 212-223.
- Sahida, D. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill Peserta Didik pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, II, 9 - 16.
- Sarip, d. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS*, I, 43-59.
- Sukmadinata, N. S. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung : PT Remaja Rosdakarya*, 164.
- Sulthony, d. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Pangan Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pelita*, XI, 54-65.
- Wibawa, H. K. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2, 76-87.