

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. dkk. (2009). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Anwariningsih, S. H. (2014). Kesiapan Penggunaan ICT pada Sekolah Dasar di Daerah Rural dalam Perubahan Paradigma Pembelajaran. *Seminar Nasional Dan Call For Papers UNIBA*.
- Arikunto, S. dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Elfawati. (2012). Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzel Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Fitrianawati, M., & Setiyawati, T. (2021). Pengembangan modul digital flipbook dengan pendekatan etnomatematika untuk materi KPK dan FPB pada kelas IV sekolah dasar. *Ethnomathematics Journal*. <https://doi.org/10.21831/ej.v2i2.42699>
- Habibi, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Hono, S. (2018). Pengaruh Media Flip Book Plus Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X-IIS SMAN 1 Mejobo Materi Trigonometri Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA (KUDUS)*. <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4459>
- Hudoyono, H. (2001). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. IKIP Malang.
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi daya Antibakteria Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Noviyanti, R., Tundjung, T., & Prasetya, Y. B. (2020). Workshop Media Pembelajaran Infografis Bagi Guru Mata Pelajaran Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Madrasah Aliyah Tansyitul Muta'allimiin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006.

- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahaju, E. B. dkk. (2008). *Contextual Teaching and Learning Matematika SMP/MTs* (4th ed.). Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Riyanto, S., Lukman, & Nugroho, B. (2012). Pengembangan Framework Sistem Buku Tiga Dimensi untuk Diseminasi Informasi. *E-Indonesia Iniatives (EII) Forum Ke VIII*. <https://doi.org/10.13140/2.1.4829.2165>
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*.
- Sadiman, A. S., & Dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Kharisma Putra Utama Offset.
- Safitri, I. (2017). PENGEMBANGAN E-MODULE DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN FLIPBOOK MAKER PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP. *AKSIOMA*. <https://doi.org/10.26877/aks.v6i2.1397>
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada.
- Sinaga, dkk. (2013). *Pengembangan media pembelajaran animathica berbasis web menggunakan blog pada materi bangun datar siswa SMP* (Online).
- Siswono, T. Y. . (2008). *Mengajar & Meneliti: Panduan Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Calon Guru*. Unesa Universiti Press.
- Suci, W. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus. *Pendidikan Agama Islam*.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja

Rosdakarya.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Teras.
- Thobroni, M., & Mustafa, A. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Wiriatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zainiah, R., & Rijanto, T. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dan Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mapel Instalasi Penerangan Listrik Di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.