

Daftar Pustaka

- Agusmanto J.B. Hutauruk, 2018 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Resiliensi Matematis Mahasiswamelalui Model Problem-Based Learning Dengan Pendekatan Metakognitif, Universitas Pendidikan Indonesia.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta:Kaukaba Dipantara
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, Asih Nur, 'Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...', *AL-Ahya*, 01.01 (2019), 219–32
- Damayanti, A. P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif Inovaif*, 10(2), 119–124. <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauziah, Meilisa, 'Penerapan Prinsip Multimedia Pada Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital', *Naskah Publikasi Jurnal*, 2016
- Haddade, H. (2013). Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab:Teori dan Aplikasinya. Makassar: Alauddin University Press
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Eduhumaniora /Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/EH.V4I2.2827.G1848>
- Handayani, Hanifah, Ni Luh, Sakinah Nuraini, and Goenawan Roebiyanto, 'Pengembangan Media Game PERSIK “ Perkalian Asik ” Pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar', 1.1 (2023), 1–18
- Hardianto, D. (2011). Penerapan Prinsip Desain Multimedia Untuk Pembelajaran By: Deni Hardianto. Penerapan Prinsip Desain Multimedia, 1–10
- Haryono, A. D, Dkk. (2014). Matematika Dasar Untuk PGSD. Malang: Aditya. Media Publishing
- Jazlina, N, M N Faradita, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muhammadiyah, 'PENGEMBANGAN MEDIA PPT INTERAKTIF MATERI PERKALIAN UNTUK SISWA SD KELAS 2 SELAMA MASA', 12 (2022)
- Munir, (2013). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta

- Novita, Resmi, 'E-JUPEKhu', September, 2014, 192–204
- Nuqisari, Rina, and Endah Sudarmilah. —Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. 19, no. 02 (2019): 90–96.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Pratiwi, Dini, and Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah, 'Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah', 1.2 (2021), 65–72
- Purba, S., & Irwan RS Tambunan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24–34.
- Rahmawati, Muslimah, 'PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI SI PUTAR BERBASIS ANDROID MATERI PERKALIAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR', 8 (2020), 528–38
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013..
- Ulfa, Kurnia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint Muatan Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN 15 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya', 3 (2023), 7111–21
- Yuhariati. 2012. "Pendekatan Realistik Dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal. Jurnal Peluang*. Vol. 1. No. 1. Hal 81 – 87.