

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahern, & Khairani (2019). *Era revolusi industri 4.0: peran media sosial dalam proses pembelajaran* : Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains, 2(01), 18-24.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2018). *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo*. Journal of Health Sciences, 7(2), 186–192. <https://doi.org/10.33086/jhs.v7i2.507>
- Akbar, Sa'dun 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Akhmadan, W. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Gantang, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta ; Depdiknas.
- Fahmi, S. (2014). *Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika*. Jurnal AgriSains, 5(2), 166–191. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hobri, dkk. 2018. *Buku Guru Senang Belajar Matematika*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hobri, dkk. 2018. *Buku Siswa Senang Belajar Matematika*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Multimultimedia interaktif Pada Mata Pelajaran PPKN*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>

- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mukmin, Bagus Amirul dan Nurita Primasatya. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2): 212-214
- Unaenah, Een dan Ragin, Gestiana, dkk. 2020. Analisis Pembelajaran FPB dan KPK Dengan Model Pohon Faktor dan Tabel Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, (Online), 2 (1) : 83, tersedia : <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/817/561> , di Unduh 03 Januari 2022.
- Pramono, S. H. (2013). *Penerapan Metode Inferece Tree dan Forward Chaining dalam Sistem Pakar Diagnosis Hama dan Penyakit Kedelai Edamame berdasarkan Gejala Kerusakannya*. *Jurnal EECCIS*, 7(1), 21-27.
- Pribadi, Beny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purnomo, Yoppy Wahyu. 2014. *Serial Matematika untuk PGSD. Bilangan Cacach dan Bulat Sebuah Tinjauan Konsep dan Instruksional dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, M., dan Prihatnani, E. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras*. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 41– 60. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sadiman, Arief S. dkk 2013. *Media Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Sanaky Hujar AH. 2013. *Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria insane press. Saputri Ulliyaulfa Studi Eksperimen Perbedaan Tingkat memori Pasca Relaksasi pada kelas 3 SD Sekaran 1 Semarang*. Semarang: UNNES
- Setiyawan, E. H. (2012). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model STAD Menggunakan Media Tulang Napier untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SDN Jember LOR 02 Tahun Ajaran 2011/2012*.

- Sulistyaningsih, D. dkk. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik*. Unnes Journal of Mathematics Education Research. Vol. 1. No.2. Halaman: 126.
- Soedijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta
- Suprihatiningrum, J (2013). *Strategi pembelajaran teori & aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena Instruction. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(3), 332–345. <https://doi.org/10.1177/0047239515615853>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–103. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Nieveen. Januari 1999. *Design Approaches and Tool in Education and Training*. Springer Science: Bussiness Media Dordrecht.
- Yoppy, W.P. 2014. *Serial Matematika Untuk PGSD Bilangan Cacah dan Bulat*. Bandung : Alfabeta