

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik Pendekatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Fatimah, Murtono, Su'ad. (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian Pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 4 (3), 526–532.
- Eliana, Neneng. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Permainan Lompat Henti*. 7.
- Sudihartinih, Wilujeng, Rachmatin. (2021). *Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Berbasis Aplikasi Scratch*. 9, No. 4, 456–466.
- Haryono, dkk. (2014). *Matematika Dasar Untuk PGSD*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Kadir. (2015). *Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar* Abdul Kadir. Al-Ta'dib, 8(2), 70–81.
- Maghfiroh, K. (2018). *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. 7.
- Muali, C. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nisa, A.A. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Dan Experimen Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Dasar Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 6 Bandung*.
- Nurfadhilah, S, Effendi, H., Sabila, R., & Umroh, S. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran Matematika Di Era Pandemi Covid-19 Di Sdn Pangakalan 4*. 3, 10.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141– 151.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141– 151.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?*
- Purwoko F. (2016). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

- Putri Wardani, Permana, Wenda. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 9(1), 40–49.
- Riyana (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Indo Jaya Cipta
- Satriana, N., Yusran, Y., & Majid, B. A. (2019). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch Dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2d Jurusan Multimedia Di Smk Negeri 1 Mesjid Raya.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Sudarsono, S. (2021). *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*
- Sugianti & Riyanto. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori & Praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*, 29.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyu, K, & Mahfudy, S. (2016). Sejarah Matematika: Alternatif Strategi Pembelajaran Matematika. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 89–110.
- Wibowo, S. S. (2018). *Pengembangan Game Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Jomblang 2 Dengan Menggunakan Program Visual Scratch*.
- Wildaniati, Y. (2015). *Pembelajaran Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Alat Peraga*. 8.