

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81-87.
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224-236.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., ... & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran*. Get Press.
- Akhmad, E. P. A. (2019). Pengenalan Komputer. Hang Tuah University Press.
- Arnaz, A., Wahyuni, Y., Khairudin, K., & Fauziah, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berupa Aplikasi Android Menggunakan Kodular Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 185-193.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Pedagogik (Vol. 6, No. 01)*.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan mobile learning bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101.
- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2).
- Arina, D., MUJIWATI, E. S., & KURNIA, I. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menjelaskan Dan Menentukan Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE model of instructional design to teach chest radiograph interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1-6.
- Darmansyah, S. T. (2018). Menciptakan pembelajaran menyenangkan melalui optimalisasi jeda strategis dengan karikatur humor dalam belajar matematika. *Jurnal Teknodik*, 21(3), 039-067.
- Developers Android. 2019. "Dasar-Dasar Aplikasi". <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals?hl=id>. Diakses Tanggal 20 April 2024.

- Dzulfikar, A., & Vitantri, C. A. (2017). Miskonsepsi matematika pada guru sekolah dasar. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(1), 41-48.
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). Wawancara. UNJ PRESS.
- Fajari, U. N. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa pada Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 113-122.
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Hadade, H. I. (2015). Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Media Presentasi Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjas. *Pedagogia*, 13(3), 180-194.
- 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).
- Istroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Isya, M. A. (2017). Pengembangan model pembelajaran instruksional design dengan model Addie mata pelajaran PAI pada materi mengulang-ulang hafalan Surah Al Ma'un dan al Fil secara klasikal, kelompok dan individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 71-80.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27-35.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 272-281.
- Maharani, D., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 109-112.
- Maharani, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif. *Jakarta State University*.

- Merkel, A. (2014). Speech by Federal Chancellor Angela Merkel to the OECD Conference. <https://www.bundesregierung.de/breg-en/service/archive/archive/speech-by-federal-chancellor-angela-merkel-to-the-oecd-conference-477432>, Diakses pada 20 April 2024.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Netriwati, M. S. L., & Lena, M. S. (2018). Media Pembelajaran Matematika. *Bandar Lampung: Permata Net*.
- Pijar Info. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif". <https://www.pijar.info/blog/media-pembelajaran-interaktif>. Diakses Tanggal 20 April 2024.
- Ramadani, R., & Idris, R. (2017). Hubungan antara kreativitas guru dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa kelas x sma negeri 1 bontomarannu kabupaten gowa. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(1), 82-95.
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-873.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.
- Ruane, J. M., Mustika, M. S., & Zakkie, I. M. (2021). Angket; Sifat Penyelidik: Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian. Nusamedia.
- Sholihat, F. N., Samsudin, A., & Nugraha, M. G. (2017). Identifikasi miskonsepsi dan penyebab miskonsepsi siswa menggunakan four-tier diagnostic test pada sub-materi fluida dinamik: azas kontinuitas. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 175-180.
- Sidharta, A. (2005). Media pembelajaran. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.

- Sulianto, J. (2014, April). Teori Belajar Kognitif David Ausubel” Belajar Bermakna”, Zoltan P Dienes” Belajar Permainan”, Van Heille” Pengajaran Geometri”. In *Seminar Nasional Implementasi Pembelajaran Tematik Dalam Mengoptimalisasi Kurikulum 2013*.
- Trisiana, A. (2016). Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk meningkatkan karakter mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Program Studi PPKN FKIP UNISRI*. Surakarta: Universitas Slamet Riyadi.
- Wafiyah, N. (2012). Identifikasi Miskonsepsi Siswa dan Faktor-faktor Penyebab pada Materi Permutasi dan Kombinasi di SMA Negeri 1 Manyar. *Gamatika*, 2(2).
- Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72-80.