

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ade, S. M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Andani, M., dkk. 2021. Model Problem Based Learning pada Pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 2, 404-417
- Anditiasari, N., Dewi, N.R. 2021. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia 11 Tahun di Brebes. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, 97-108
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Athiyah, U. (2018). Pengembangan media pembelajaran biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis lectorsa inspire the development of biology learning media of material. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41-46.
- BSNP. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas/Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia
- Fikri, H., dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Furi, Arganis R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Lectorsa Inspire pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan pembelajaran Informatika*, Vol. 7, No. 3, 1005-1010.
- Ginangjar, Ani Yanti. 2019. Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 13, No. 01, 121-129
- Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press

- Kompri. 2017. *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.79-86.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis HOTS menggunakan aplikasi Lectora inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9-16.
- Liando, M. A. J. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 1, No. 6, 743-751.
- Mandasari, D., dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13 (1), 37-55.
- Mantiri, Jeane. 2019. Peran Pendidikan dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Barat. *Jurnal Civic Education*, Vol. 3 No. 1: 20-26
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1: 116-152.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mutia. 2021. Cahracteristic of Children Age of Basic Education. *FITRAH*, Vol. 3, No. 2: 114-131
- Muttaqin, M. Z., dkk. 2020. Pengembangan Media Lectora Inspire untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 04, No. 02: 495-551.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Rafiah, H. 2020. Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, Vol. 2, No. 2: 335-343

- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1),
- Santika, I.G.N., dkk. 2022. Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694-700
- Saski, N.H, Sudarwanto, T. 2021. Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JTPN)*, Vol. 9, No. 1: 1118-1124
- Setyorini, A.I., dan Carolina, Nona. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Software Lectora Inspire untuk Siswa SMP. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 3: 431-442.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana., R. 2016. *Media dan Alta Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabet.
- Susanah, M. P. *Matematika dan Pendidikan Matematika*. Universitas Terbuka.
- Syawaluddin, A., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 3, No. 3, 294-306.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, Sri. 2020. *Blog Mathematics Education*. (diakses pada 5 Maret 2023) <https://www.sriwahyunisam.com/2020/07/karakteristik-matematika.html>

Wiarso, G. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Claksitas.

Yunita, S. 2020. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press