

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono., Witanto Y., & Ratnaningrum I. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 135.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2014. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan-Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Arsanti, M. 2018. Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Avianty, D., & Cipta, D. A. S. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(2), 237.
- Budiarti, Wulan and Triyono, Moch Bruri. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi volume bangun Jruang Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. S2 Thesis, Program Pascasarjana.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorisl Nurani Sejati.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. 2019. Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. 2019. Pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15068>

- Fadilah, N. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Ruang Menggunakan Media Bangun Ruang Multiwarna Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-10.
- Farizi, F. M. A., Sudiyanto, S., & Hartono, H. 2018. A Needs Analysis Interactive Multimedia is based on Local Wisdom. The 2nd International Conference on Child-Friendly Education (ICCE) 2018.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., Permana, F. C., & Rinjani, D. 2021, July. Development of interactive learning multimedia for mathematics subjects for grade 5 elementary schools. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, p. 012017). IOP Publishing.
- Hake, R. R. 2002. Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, And Pretest Scores On Mathematics And Spatial Visualization. In *Physics Education Research Conference* (Vol. 8, No. 1, Pp. 1-14).
- Heruman. 2010. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hidayati, A. U. 2017. Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 No 2, 143–156.
- Karim, A., & Savitri, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Karwati, Euis. 2015. Manajemen Kelas (*Classroom Management*). Bandung: Alfabeta.
- Kasim, J. J. F., Haryanto, H., & Katili, F. (2021, March). Design of interactive multimedia mobile learning base on Android operating system for Biology subjects. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 3, p. 032016). IOP Publishing.
- Kemendikbud. 2013. Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, Kurnia Eka, Yudhanegara, dan Mohammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Liyandari, L., Wahyudi, W., & Suyanto, I. 2019. Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan Siswa Kelas IV SD. *Concept and Communication*, null (23), 301–316.

<https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>

- Mu'adz, Muhammad. 2016. Pengembangan Media Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar. Purwokerto: UMP.
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 6(2), 84-92.
- Mukmin, B A. & Primasatya, N. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. 5(2): 219.
- Munir. 2015. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. 2021. Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. Fenomena, 20(2), 219-232.
- Netrilina, N., Syaiful, S., & Syamsurizal, S. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika, 11(2), 143-153.
- Pohan, A B. & Jaelani, N R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Megenal Bangun Ruang dengan Metode Inkuiri untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. 6 (1): 9.
- Prasetyawan, D. G. 2016. Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Congkrang I Muntilan Magelang. Basic Education, 5 (26), 2481–2488.
- Priatna, Nanang. 2019. Pembelajaran Matematika. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, F. A., Yuliati, S. R., & Utami, N. C. M. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Dinamika Matematika Sekolah Dasar*, 1(1), 1-19.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160-172.

- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri MS. 2018. *Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. International Journal of Engineering & Technology*. 7(4): 2053.
- Ramdania, D. R., Sutarno, H. & Waslaluddin, 2013. Penggunaan Media *Flash Flip PDF Corporate* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Ridlo, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Android Materi volume bangun ruang sederhana Sisi Datar Untuk Kelas Viii Smp/Mts.
- Rohendi, D., Septian, S., & Sutarno, H. 2018. The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students. In Iop Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 306, No. 1, P. 012029). Iop Publishing.
- Roziqin., & Trimurtini. 2018. Pengembangan Media Luas Daerah Bangun Datar Berbasis *Adobe Flash*. *Joyful Learning Journal*. 7(3): 15.
- Sari, A. A., & Apriani, F. 2019. Pengembangan Media Ajar Menggunakan Android Pada Materi volume bangun ruang sederhana Sisi Datar Kelas Viii Smp. *Inspiramatika*, 5(2), 62-71.
- Sardjana, A. 2008. *Geometry Ruang*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setiawan, D. C., Ni'mah, F., & Karolina, W. 2021. Analysis of the need for development of e-module based on interactive media learning in the era of the pandemic. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 6(02), 132-138.
- Siahaan, M. 2020. Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).
- Subagyo, A., Listyorini, T., & Susanto, A. 2015. Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Menggunakan Augmented Reality. In *Seminar Nasional Teknologi Dan Informatika 2015*. Muria Kudus University.
- Sudarman, S., & Ardian, A. 2021. THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MODULE TO SUPPORT STUDENT CENTERED LEARNING. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 77-92.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, M., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. 2021. Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-46.

- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarti., Restu., & Hidayat. Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018. Jurnal Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal. 2(1): 231.
- Tiyani, Lisa. 2013. Memahami bangun ruang. Jakarta: Media Pusindo, Anggota IKAPI
- Wijayanto, Muhammad Saifuddin Zuhri. 2014. “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Flip PDF Corporate* Dengan Model *Projectbased Learning* Untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”, *Prosiding Mathematics and Sciences*, (2014), hlm.

