

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2009. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Arsyad, Azhar, 1997, *Media Pengajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Annafi Nurfidianty & Sry Agustina. 2018. Pengembangan model pembelajaran project based learning (pbl) melalui kearifan lokal untuk mempersiapkan calon pendidik yang berbudaya. *Bima : Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, Vol. 9, No.1.
- Aisyah, N. 2017. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. 2018. Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25– 36. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2520>.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alkusaeri, Irzani. 2013. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*. Jawa Tengah: Sukses Mandiri Press.
- Angkowo dan A. Kosasih. 2017. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Brown, T. & McNamara, O. 2015. New teacher identity and regulative goverment the discursive formation of primary mathematics teacher education. New York: Springer Science Business Media, Inc.
- Cipta, D. S. 2019. Penerapan Metode Inkuiri dengan Pendekatan Tanoshi Jugyou untuk Memperbaiki Konsep Operasi Bilangan. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 1(2), 60-68. doi:<https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i2.434>.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Handayani, H., & Alamsyah, S. 2017. Penggunaan Media Timbangan dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3384>.
- Habibah, U., & Wardhani, D. A. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1. *Elementa: Jurnal PGSD SYKIP Banjarmasin*, 1(2), 158-167. doi:10.33654/pgsd

- Hasan, Q. A. 2017. Pengembangan Pembelajaran Operasi Pembagian dengan Menekankan Aspek Pemahaman. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 106-114.
- Hastin, M. 2016. Pengaruh Media Realia terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pelangi*, 8(2), 203-209. doi:http://dx.doi.org/10.22202/jp.2016.v8i2.1278.
- Huda N, Astono J. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Android-Based Game untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Kelas X SMA Negeri 2 Bantul. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 7(1): 61-73.
- Hamalik Oemar, 2011, *Media Pendidikan*, Bandung, Citra Aditya Bakti.
- Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Pacasarjana Unesa.
- Kuswanto. 2005. *Pendekatan Pembelajaran Modern : Contextual Teaching Learning*. Surakarta : The Surakarta Post.
- Kamarullah. 2017. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. Al Khawarizmi: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.
- Kennedy, L.M. et.al, 2018. *Guiding children's learning of mathematics*. California: Thomson
- Mutrofin, S. A., & Mudjiarti, T. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Pengukuran Berat Dengan Media Timbangan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-11.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Masnur Muslich, 2011. *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*, Bandung, Reflika Aditama.
- Muhibuddin Fadhli. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nurhadi. 2002. *Pendekatan kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Nurhadi dan Agus Gerran Senduk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 Tahun 2007 tentang *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Depdiknas.

- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 tentang *Guru*. Jakarta: Depdiknas.
- Plomp, T., and Nieveen, N. (Ed). 2007. *An Introduction to Educational Design Research*, (Online), (http://www.slo.nl/downloads/2009/Introduction_20_to_20education_20design_20research.pdf/download, diakses 10 April 2020).
- Putri, A. D. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 1–19.
- Qomariyah. 2013. “Penggunaan Media Kartu Bilangan untuk meningkatkan Hasil belajar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Al-Amin Surabaya”. *Jurnal Penelitian PGSD*. (Online), Vol 1, No.1, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/3777/18/article.pdf>).
- Rivai, Ahmad, dan Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Rosary Rahmatin, 2016. Pengembangan Media Permainan Kartu *Umath (Uno Mathematics)* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *MATHEdunesa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 1 No.5 Tahun 2016. ISSN : 2301-9085*.
- Rahma, I.F. 2019. Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*. 14(2).
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2010) hlm: 297
- Suharsimi Arikunto, 2016. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Setyosari, Punaji, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta, Prenada Media.
- Syahroni. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif* 7(3): 262-271, 2017 ISSN: 2088-351X.
- Sari, A. H. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Realia pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 7(1), 52-58. doi:10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i1.6835

- Sugiharti. 2018. Penggunaan Media Realia (Nyata) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan pada Siswa Kelas 1 SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 3(1), 7-14.
- Suwardi, Firmiana, M. E., & Rohayati. 2014. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(4), 297-305.
- Supriyono & Bahtiar R.S. 2013. Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. 1(2).
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Alfabeta
- Trianto. 2014. *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triono M, Retnowati, E. 2019. Validity assessment of a multimedia based on cognitive load theory for undergraduate plane geometry learning Validity assessment of a multimedia based on cognitive load theory for undergraduate plane geometry learning. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012084>.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas. Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang *Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, HB. Dan Lamatenggo, N. 2012. *Teori Kinerja dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. <http://www.google.com>
- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.