

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, L. J., & Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 9(1), h. 9-16.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arliza, R., Setiawan, I., Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK*, 5(1), h, 77-84.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- A'yun, N.Q., Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Interaktif SI PONTAR Berbasis Aplikasi Android Materi KPK dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *JPGSD*, 6(2), h, 47-56.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), h, 12-27.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), h, 1-5
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi COVID-19 Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(1), h, 143-154.
- Hanafi, (2017), Konsep Penelitian R&D dalam Dunia Pendidikan, Saintifika Islamica: *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2): 2407-053X
- Indrajani, (2015). *Database Design (Case Study All in One)*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kurniawan, D & Sinta, V. D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *ScreenCasto-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), h, 216
- Mailani, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), h, 204-215

- Mila, L. A. (2019). *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik*. Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nasaruddin. (2013). Karakteristik dan Ruang Lingkup Matematika di Sekolah. *al-Khwarizmi*, 29(1), h, 63-76.
- Neoloka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Novelinda, R. (2019). *Matematika Segi Empat dan Segitiga*. Pontianak:Yudha English Gallery.
- Nugraheni, D. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Inquiry Materi Pengukuran Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *NATURAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), h, 98-103.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), h, 121-140.
- Priansa, D. J. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Abadi
- Rohiman, Bambang, S.A. (2019). Penggunaan Prezi Untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *DESIMAL: Jurnal Matematika* , 2(1), h, 23-32.
- Sanjaya, W. (2019). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Sari, N & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar. *Guru Kita*, 5(2), h, 33-43.
- Saroha, E & Simbolon, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *SEJ (School Education Journal)*, 9(4), h, 400-407
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono. (2015). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.

Syahroni, Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*, 7(3), h, 262-271.

Trisiana, A & Wartoyo. (2016) Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, *PKN Progesif*. 11(1). h. 315

Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), h, 75-78

Wikipedia. (2020) . iSpring Suite. 4 Februari 2021, dari https://en.wikipedia.org/wiki/ISpring_Suite

Wikipedia. (2019) . Microsoft PowerPoint. 4 Februari 2021 , dari https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint

