

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fibby Syaeful & Tri Nova Yuanianta. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematik Triho Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(3) : 434-443.
- Amir, Almira. 2016. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1) : 34-40
- Andrianita, Setia. 2015. Pengembangan dan Analisis kualitas aplikasi panduan shalat jenajah pada handphone berbasis android. Tesis universitas negeri Yogyakarta
- Arsyad, Azhar. 2013. Media pembelajaran. Jakarta : Rajawali Press.
- Asto, Yohanes Wahyu. 2019. Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Program Visual Scratch. Skripsi Universitas Sanata Dharmaa Yogyakarta.
- Enterprise, Jubilee. 2017. Trik Cepat Menguasai Adobe Animate. Jakarta; PT Elex Media Komputindo
- Hamdani. 2017. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Handayani, Hilda, Yetri dan Fredi Ganda Putra. 2018. Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2) : 186-203
- Ingsih, Kusni dkk. 2018. Pendidikan karakter : alat peraga edukatif media interktif. DEEPUBLISH: Yogyakarta
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan media pembelajaran. KENCANA: Jakarta
- Lestari, Sudarsri. 2018. Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam edureligia*, 2(2) : 94-100
- Mashuri, Sufri. 2019. Media Pembelajaran Matematika. DEEPUBLISH: Yogyakarta
- Nursalam. 2016. Strategi Belajar Mengajar IPS. Cv. Garuda mas sejahtera: Situbondo
- Pribadi, Benny A. 2016.. Desain dan pengembangan program peltihan berbasis kompetensi : Implementasi model ADDIE. Jakarta: Kencana.
- Rahmat, Pupu saeful. 2019. Strategi belajar mengajar. Scopindo media pustaka: Surabaya
- Sanaky, Hujair. 2013. Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Prenamedia Group.

- Sinaga, Bornok. 2008. Pengembangan model pembelajaran matematika berdasarkan masalah berbasis budaya batak (PBM-B3). Laporan hasil penelitian hibah bersaing. Medan: Unimed.
- Sudijono, Anas. 2009. Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Ida. 2017. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, Arikunto. 2012. Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: bumi aksara
- Sukayati, & Agus Suharja. 2009. Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di SD. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, Rostina. 2016. Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori belajar dan pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2017. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Jakarta: Kencana
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal INFORM*, 1(1) : 1-8