

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anggraeni. (2016). *Efektivitas Metode Steinberg dengan Media Big Book terhadap Keterampilan Membaca nyaring*. *Jurnal Cakrawala penda*, 2 (1), 83-94.
- Azani. (2018). *Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media flashcard untuk anak autis kelas V di SLB Mardi mulyo Kretek Bantul*. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7 (4), 345-353.
- Dini. (2012). *Analisis proses dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam Matematika melalui tugas Open-ended*. *Jurnal kreano*, 3 (2), 73-80.
- Dwiyi. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V*. *Jurnal Edutech UNDIKSHA*, 8 (2), 17-20.
- Efi. (2017). *Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa kelas 3 SD pada materi sejarah uang menggunakan adobe flash professional CS6*. *Jurnal program studi PGSD*, 7 (2), 85-92.
- Francine. (2015). *Hubungan berpikir kreatif dan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan menulis cerpen siswa kelas V SD strada Bhakti Nusa*. *Jurnal pendidikan dasar*, 6 (1), 67-90.
- Firdausy. (2019). *Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi*. *Jurnal kajian teknologi pendidikan*, 2 (3), 8-13.
- Hartai. (2010). *Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah*. Bandung: UPI Pres.
- Hartati. (2014). *Efektivitas metode steinberg dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar*. 2(1), 1-160.
- Herimaria. (2020). *Pengembangan multimedia interaktif menggunakan powerpoint dalam pembelajaran tematik*. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 5(2), 3-8.
- Ikhsan. (2020). *Peningkatan kemampuan berpikir kreatif Matematis siswa melalui Creative Problem Solving Mosharafa*: *Jurnal pendidikan Matematika*, 9 (1), 17-21.
- Ikhtiari. (2014). *Pengembangan multimedia interaktif Ceria (MIC) pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Jurnal pemikiran dan pengembangan SD*, 1(4),

70-73.

- Jumadika. (2019). *Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SD Negeri 40 Ambon pada materi bangun datar. Jurnal Magister Pendidikan Matematika, 1(2), 93-103.*
- Kasmawati. (2015). *Kebutuhan pengembangan perangkat pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar.* Jakarta: PT Remaja karya.
- Kuswana. (2011). *Taksonomi berpikir.* Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Kumalasari. (2018). *Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. Jurnal bidang pendidikan dasar, 2(1A), 89-93.*
- Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat.* Jakarta Mudlofir, A. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mar'atush. (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif macro media flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. International journal of elementary education, 3(2), 178-181.*
- Muhammad. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. Jurnal pendidikan matematika, 2(1), 40-43.*
- Mawan. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA SD terintegrasi pendidikan karakter peduli lingkungan. Jurnal pendidikan dasar Nusantara, 6(2), 18-21.*
- Nuri. (2018). *Pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak. Jurnal pendidikan anak usia dini, 9(2), 70-75.*
- Prastowo. (2011). *Memahami metode-metode penelitian suatu tinjauan teoritis dan praktis.* Jogyakarta: Ar-Ruzmedia.
- Purbatua. (2020). *Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemic covid 19. Jurnal ilmiah, 14(1), 32-37.*
- Puguh. (2019). *Pengembangan media interaktif menggunakan model assure untuk membantu guru dalam pembelajaran fisika tentang alat ukur listrik. Jurnal riset dan konseptual, 4(2), 18-22.*
- Prasetya. (2019). *Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik untuk kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan, 3(11), 3-8.*
- Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta: kata Pena.

- Rizal. (2016). *Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Jurnal pena ilmiah, 1(1), 87-92.*
- Rudi. (2013). *Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. Jurnal sains dan seni ITS, 2(1), 40-47.*
- Saddhono. (2012). *Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia.* Bandung: CV karya Putra Darwati.
- Somadayo. (2011). *Strategi dan teknik Pembelajaran Membaca,* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Solchan. (2008). *Pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah Dasar.* Jakarta: Universitas terbuka.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sri hastuti noer. *Kemampuan berpikir kreatif matematis dan pembelajaran matematika berbasis masalah open-ended. Jurnal pendidikan matematika volume 5 nomor 1 halaman 54-62 2011.*
- Syahrohni. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis computer dalam pembelajaran matematika materi bilangan pada kelas 3 SD. Jurnal formatif, 7 (3):262-271.*
- Tarigan. (2008). *Membaca: sebagai suatu keterampilan Berbahasa.* Bandung. PT Angkasa.
- Tiara. (2018). *Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Jurnal review pendidikan dasar, 4 (3), 3-8.*
- Ulhaq. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPA materi tata surya untuk kelas VI sekolah dasar. Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar, 9 (3), 70-74.*
- Wirda. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram. Jurnal Ilmiah PGSD, 1(2),118-125.*
- Yulia. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software adobe flash CS6 pada materi sumber daya alam dilingkungan sekitarku kelas IV Sekolah dasar. Journal of elementary education, 3(2), 88-95*