

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Admin. (2023). Media Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Jenis, Komponen, Prinsip. Wikiedukasi.com.
- Afandi Muhamad, (2017). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Semarang UNISSULA Press.
- Agustini, Sri Ayu. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. 09. No.04.
- Amir, A. (2014). Kemampuan Penalaran dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika. Logaritma, Vol. II, No.01
- Amrullah R., Isnawati Y. (2013). Kelayakan Teoris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi SMA, *Jurnal bioEdu*.
- Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, Yumna Syaza Kani Putri. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. Cet.19. ISBN 978-979-769-513-2
- Basri, R. Dan Hasan, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika. (2022). Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Dewi Syafriani, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, dan Dwy Puspita Sari. (2023). Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya Dengan SPSS): Purbalingga, Eureka Media Aksara.
- Dinni, H.N. (2018). HOTS (*High Order Thinking Skills*) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. Prisma.
- Engkoswara. (2012). Administrasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Fadhli Muhammad dan Ananda Rusydi. (2018). Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan.

- Fadilah, NU. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*. bdkdenpasar.kemenag.go.id.
- Fadilatunnisya, Filzah, dkk. (2024). IJEDR: *Indonesian Journal of Education and Development Research*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol.2, No.1.
- Farisnanda, Muhamad Rohmad. (2019). Pengembangan Media Permainan Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dolopo Madiun
- Haryono. (2015). Filsafat Matematika: Suatu Tinjauan Epistemologis dan Filosofis. Bandung: Alfabeta.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021) Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7
- Hidayati, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Hobri, dkk. (2022). Matematika SD/MI Kelas IV. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta.
- Jailani, MS (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Kemdikbud. (2024). Fase B. CP & ATP – Matematika Fase B. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/matematika/fase-b/>
- Kemdikbud. (2024). KKBSKAP 032-2024 Capaian Pembelajaran.
- Komariyah, Siti, dkk. (2018). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika, Vol. 4, No.2.
- Kristanto, Dwi Hady. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian & Pembagian Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Tarokan 3. Universitas Nusantara PGRI Kediri: Skripsi.
- Kustandi, C, & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.

- Lasia Agustina. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Formatif.
- Latovania, Maria. (2024). Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri. *Undergraduate (S1) thesis*. IAIN Kediri.
- Leny Marinda. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies* 13, no.1.
- Lestari, F. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA. PGSD FKIP. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Linasari, N. (2015). Upaya Peningkatan hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses Pada 6 Oktober 2024.
- Makbul, M (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.*, osf.io.
- Maribe, Branch Robert. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Bussines Media, LLC.
- Mawarni, Astri Iga. (2023). Pengembangan Media Smart Wardrobe Berbasis Teori Burner Pada Pembelajaran Calistung Tematik Kelas 1 SDN purwodadi III. Universitas Malang: Skripsi.
- Nahak,P.,Amsikan,S.,&Nahak,S.(2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN Neonbat dengan Materi Pokok Himpunan.Math-edu: jurnal Ilmu Pendidikan Matematika,5(1).
- Nugroho, Setia Agung. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Oktaviana, Mitha Arvira & Hari Basuki Notobroto. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, dan Skewness-Kurtosis. *Jurnal Biometrika Kependudukan*.
- Prabowo, Subehan. (2020). *Efektifitas Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan.
- Pramudita, Fitri Ayu. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Literasi (KAPIBARA) Kelas IV UPT SD Negeri Bogorejo. Vol. 9. No. 1.

- Prasetyo, Y. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Purida, A.R, Annisa, C, Kartikasari, A.D, Tanti, Y.K. (2024). "*Development of Flipbooks- Based E-Book Media Based to Improve Learning Outcomes for IV Mathematics Subjects on Plane Structure in Elementary Schools*". *Proceeding International Conference on Education*.
- Putri, Rika Ananda. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas I MI An Najah Joho Wates. *Undergraduate (S1) thesis*. IAIN Kediri.
- Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspoko Ponco Ratno, Fartika Ifriqia, dan Mohammad Adi Susanto. Development Of Interactive Learning Multimedia Gate (Geomategy Of Space Building) To Increase Learning Motivation Of Elementary School Student, ICOE (The Anannual International Conference on Education). (2023).
- Rachma, A.F, dkk. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement, *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 08.
- Ridwan. (2015). Pengantar Statistika Sosial. Jakarta: Alfabeta.
- Ridwan. (2018). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta. Cet.8.
- Santoso, Budi. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Siswa SD.
- Sari, Dwi Nadiana. (2024). Pengembangan Media PAHIMBA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pembagian Di MI Miftahul Falaah Manisrenggo.
- Setiani, Amalia Cahya. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VI Sd Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga
- Sugihartini, N, & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Krukiulum Dan Pengajaran, *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*. Vol. 15, No.02.
- Sugiyono. (2015) Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Alfabeta. Bandung.
- Supriyanto Slamet & Sari Elok Fariha, (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner, Joyful Learning Journal.
- Telaumbanua, Y (2020). Efektifitas penggunaan alat peraga pada pembelajaran matematika pada sekolah dasar pokok bahasan pecahan. *Warta Dharmawangsa*, jurnal.dharmawangsa.ac.id.
- Uno. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Bumi Aksara. Jakarta. Diakses pada 6 Oktober 2024.
- V.Wiratna Sujarweni & Poly Endrayanto. (2012). Statistika untuk Penelitian. Yogyakarta PT Graha Ilmu.
- Wardatul Mawadd,dkk. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Reserch*, Vol. 2, No. 2.
- Winata, I. K. (2021). Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Yasin, M, Garancang, S, & Hamzah, Andi. A. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research Journal*.banjaresepacific.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. books.google.com.
- Yosiva, Andreani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) Dan Katalog Ajaib (KAJIB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*.
- Zuhriya, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.