

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianingsih, Lusiana & Kesumawati. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Materi Kubus Berdasarkan Pendekatan Open Ended Berbantuan Geogebra. *Aksioma Jurnal*.
- Ahmar. (2019). *Berhitung Cepat Matematika Perkalian*. Sulawesi: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia
- Abidin & Rahmawati. (2018). Pengembangan Media *FingCross Imajinatif* Untuk Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. [*Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*](#)
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Dayanti. (2021). *Peningkatan kemampuan operasi hitung perkalian melalui penggunaan media batang perkalian pada murid tunanetra kelas V Di SLB-A Yapti Makasaar*. Universitas Negeri Makasar
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara Abad.
- Hayati. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Jakarta: Graha Cendekia.
- Abidin, Z., & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Fingcross Imajinatif Untuk Materi Perkalian Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 110–123.
- Agustina, I. (2019). Pembelajaran Matematika di SD. *Pendidikan Matematika I*, December 2019, 17.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4454>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling ٥ ٤ ٣ ٢ ١. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Fadilla, W. N., Misdalina, & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813–1818. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5615>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); Cetakan 1). CV Tahta Media Group.
- J. Yudha, S. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOTING/article/view/2561>
- Kelas, S., Sdn, I. V, & Pati, J. (2018). 1) , 2) , 3). 657–668.
- Lena, M. S. (n.d.). *MEDIA*.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Mathematics, A. (2016). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. 1–23.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.370>
- Mudana, I. G. A. M. G., Studies, S., Sciences, B., & Vol, S. (2019). *قم بچ 1 2 3 م ي ي ق ت ر ط خ ل ا ي ن ي بلا ل ي ض ع ب ل*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 75.
- Ovan. (2022). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR MATEMATIKA* (Ovan (ed.); Cetakan 1). KENCANA.
- Researches, D. (2023). *Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 3(2), 58–66.
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.
- Wirdani, R., Lazulva, & Octarya, Z. (2019). Desain Dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Sets (Science, Environment, Technology, and Society) Pada Materi Koloid. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 1(2), 56–63.
- Isrok'atun. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Khodijah. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Latifa, Setiawati, & Basith. (2016). Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 116-125.

- Mashuri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Masykur, Nofrizal, Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2. 179.
- Muslich. (2015). *KTSP. Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Panduan Bagi Guru. Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, Aswar & Arifin. (2018). Komik Sebagai media pembelajaran Matematika bagi siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*
- Rusman, Kurniawan & Riyana. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sastra. (2016). *Konsep dasar matematika untuk PGSD*. Bandar Lampung: AURA
- Sudjana dan Rivai. (2019). *Media pengajaran, cetakan ke 14*. Jakarta: Sinar baru algesindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. (2018). *Media pendidikan, pengertian pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo persada
- Susanto. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Viviyana, Zamroni & Magdalena. (2022). Pengembangan Media *Fingcross Imajinatif* untuk Materi Perkalian I -10 Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.