

DAFTAR PUSTAKA

- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humanira*, 3(2), 273-289.
- Aryad, M. N., & Ifianti, T.(2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(6), 585-593
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T.P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Andri, W. D. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 25 Rajang Begantung. *J-PiMat*, 2(2), 231-241.
- Anggraeni, S. T. (2020). Analisis penyebab kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*,1(1), 25-37.
- Asyhar, R. (2020). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol.2). *Jakarta: Gaung Persada Prees*.
- Cahayati. (2021). *Pengembangan Media Kartu Pintar Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Menghitung "Calistung" Pada Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 1 di Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. . Mataram.
- Gita Puspita Sari, S. H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game pada kompetensi dasar teknik penggunaan suhu rendah. *EDUFORTECH* , 2541-4593.
- Hobri, S. D. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.
- Juniati, N. J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pijar Mipa* 15(4), 312-316.
- Magdalena, I. (2021). Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD. *Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI*.
- Mawarni, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran magic box interaktif materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Innovative: Journal of Sosial Science Research*, 3(2), 890-897.
- Meryyani, I. C. (2020). Pengembangan media magic shapes pada pelajaran bangun ruang kelas V SD Negeri 1 Bono Kabupaten Tulungagung. *EduCurio: Education Curiosity* 1(3), 921-923.
- Mulyatiningsih, E.(2020:123). *Metode penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. ALFABETA, Cv.

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan Indonesia. *Jurnal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nadia, N. Z. (n.d.). Impementasi media pembelajaran dalam pendidikan agama islam.
- Noverita, W. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI di Bandar Lampung. *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. *CV Jejak (Jejak Publisher)*.
- Nurhikma, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora Vol.2 No.3* , 441.
- Pamungkas., A. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Purba, d. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran. *Medan: Yayasan Penulis Kami*.
- Rahmawati, I. Pengembangan media pembelajaran scrund (scrapbook bangun datar) untuk kelas IV SD.
- Rezky, J. (2020). Pengembangan media magic shapes pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram*.
- Sa'adah,(2020). Metode Penelitian R & D(Research and Development). *Malang:Literasi Nusantara*.
- Sari, D. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbaisi Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa . *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*.
- Sari, G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah. *EDUFORTECH*, 4(1).
- Silviani, E. M. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP pada Pokok Bahasan Statistika. *Prima:Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 149.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D). *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2020). Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2020). Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). *Bandung: Alfabeta*.
- Sujarweni, V. W. (2020). Akuntansi Biaya. *Yogyakarta: Pustaka Baru Press*.
- Tanzimah, T. L. (2023). Pegembangan Media Pembelaaran Digital Smart Book Berbantu Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innvative: Jurnal Of Social Science Research*, 3, 14254-14265.