

### Daftar Pustaka

- Abdul Azis Said. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Penerbit UNM Makassar.
- Abidah, Khufairotulah., et.al. 2019. *Pengaruh Penggunaan Warna Terhadap Short Term Memory untuk Peningkatan Pemahaman Matematika*. Pisisula Prosiding Berkala Psikologi. Vol 1 E-ISSN 2715-002x.
- Akbar, Ali R.R., & Komarudin. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. Jurnal Matematika. Vol. 1 No. 2. ISSN 2613-9073.
- Ani, Cahyadi. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Ardini, Kiki, A. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengolahan Data Menggunakan Media Grafis di Kelas VI SDN Jantiganggong II Perak Jombang*. Jurnal PGSD. Vol. 1 No. 2. 0-216.
- Arika, D.S., Purwadi., & Rahmawati, Intan. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang*. Prosiding Seminar Nasional. ISBN: 978-602-52784-13-2.
- Arsyad., & Sulfemi, Bagja W. 2018. *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Social Indonesia. Vol, 2 No. 2 P-ISSN: 2477-6254 e-ISSN: 247-8427.
- Azizah, Nur. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Tajinan Malang*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Ferninaindis, Wina, N.K., Santoso Hendra., & Wirawan, Arna, I.K. 2020. *Penerapan Konsep Warna Dingin Pada Tata Artistik Program Televisi Dunia Anak TVRI Bali*. Jurnal Seni Budaya. Vol 35 No. 1 P-ISSN 0854-3461 E-ISSN 2541-0407.
- Fitriansyah, Fifit. 2020. *Effectiveness Of Video Learning Development Announcing. International Journal Of Theory and Application and Secondary School Education*. Vol 2 NO. 1 P-ISSN 2656-0003.
- Hamzah, Ali, H.M., & Muhlirarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Harjoko. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teamas Games Tournamnt) Pada siswa Kelas V SDN KedungJambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Holilah, Siti. 2016. *Pengembangan Video Interaktif "Gelatu" Pada Materi Waktu Materi Waktu Mata Pelajaran Matematika di kelas III Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Indaryati., & Jailani. 2015. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*. Jurnal Prima Edukasi. Vol. 2 No. 1.
- Irham, Muhammad., & Wiyani NA. 2014. *Bimbingan & Konseling Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Karisma, Deni., & Zainal, Melva. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Penyajian Data Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Pembelajaran SD. Vol. 8 No. 6.
- Komariah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Layang-layang Bilangan Berbantuan Adobe Flash pada Konsep Nilai Tempat Bilangan di SDN 2 Singaparna*. Tasikmalaya: Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

- Mahfudah, Hardhiana, I.A. 2016. *Pengembangan Media Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Masyakur, Ruban., Nofrizal., & Syazali, Muhammad. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 8 No. 2
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Nurjayanti, A.I. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prameswara, A.P. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Inran Lampung.
- Purwanti, Budi. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Vol, 3 No. 1. ISSN: 237-7623 e-ISSN: 2337-7615.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rahmi, Putri & Hijriati. 2021. *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangan*. Jurnal Ar-Rainiry.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sofiyatullah, Nanang. 2015. *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal Sebagai Suplemen untuk Meningkatkan*

*Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Ipa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Susanto, Joko. 2018. *Penggunaan Media Bergambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Pengolahan Data Siswa Kelas VI SDN Rejosari 03 Semarang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Eksakta. Vol. IV No. 3.

Widoyoko, E.P. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wardani, R.K & Syofyan Harlinda. 2018. *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Intregatif Materi Peredaran Darah Manusia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol 2 No. 4 P-ISSN 2579-3276 E-ISSN 2549-6174.

Yuliawan, Seta. 2015. *Keefektikan Model Project Based Learning Berbantuan Software Multism Pada Peningkatan Kompetensi Perancangan Rangkaian Digital Dasar di SMK N 1 Sedayu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta