

DAFTAR PUSTAKA

- A. Opara, J., & S.Oguzor, N. (2011). Instructional Technologies and School Curriculum in Nigeria: Innovations and Challenges. *Perspectives of Innovations, Economics and Business*, 7(1), 66–71. <https://doi.org/10.15208/pieb.2011.16>
- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan* (A. Kamsyach (ed.); Pertama). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Ajeng, E., Pinahayu, R., Auliya, Nurul, R., Putu, L., & Adnyani, W. (2018). *IMPLEMENTASI APLIKASI WINGEOM*. 01(02), 112–121.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, VI(01), 72–89.
- Anggraeni, N. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK SMK KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN PADA KOMPETENSI DASAR MENGURAIKAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SKRIPSI. *CNR-ISTI Technical Report*, 3(2), 356–369. https://www.metis2020.com/wp-content/uploads/METIS_D1.4_v3.pdf <https://www.metis2020.com/documents/deliverables/index.html> <https://www.metis2020.com/metis-deliverables-d1-4-d2-4-d3-3-d4-3-d6-5-and-d7-3-were-completed-in-february-2015/index.html>
- Arfiana, Nur, M., & Ismayanti, E. (2017). Pengembangan Bahan ajar Menerapkan Rangkaian Digital Kombinasi Berbasis Mobile Learning Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(3), 234.
- Astriani, L. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Petunjuk Bagi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP*.
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Bennett, N. (1984). Educational Research: An Introduction. In *British Journal of Educational Studies* (7th ed., Vol. 32, Issue 3). Library Of Congress Cataloging. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Budaya, K. K., & Samosir, T. (2016). *Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make .* 9(1), 9–18.
- Devega, A. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *JR : JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 2(1), 74–80. <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Fathoni, A. F., Januarto, O. B., & ... (2016). Pengembangan model permainan dribel

- bolabasket untuk pembelajaran pendidikan jasmani kelas tujuh SMP Negeri 15 Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25, 129–140. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4909>
- Fatqurhohman. (2010). MENYELESAIKAN MASALAH BANGUN DATAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2009), 127–133. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jipm.v4i2.847>
- Hechavarria, Rodney; Lopez, G. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hermansyah, & Dwiyani, N. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 87–92.
- Indariani, A., Pramuditya, S. A., & Firmasari, S. (2018). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA (Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel)*. 7(2), 89–98.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology A definition with Commentary* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
- Kusumadewi, R. F. (2017). MENUMBUHKAN KREATIVITAS CALON GURU SEKOLAH DASAR BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 188–194.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Akademia.
- Masykur, & Fathani, A. . (2008). *Mathematical Intelligence Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media.
- Miarso, & Yusufhadi. (1980). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Rajawali Press.
- Nugraha, D. A., & Binadja, A. (2013). *Journal of Innovative Science Education PENGEMBANGAN BAHAN AJAR REAKSI REDOKS BERVISI*. 2(1).
- Nurdyansyah, & Mutala'liah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Nurhidayati, S., Tayeb, T., & Abbas, B. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Untuk Memfasilitasi Pencapaian Kemampuan Penalaran Pada Pokok Bahasan Perbandingan Kelas Vii Mtsn Model Makassar. *MaPan*, 5(2), 236–250. <https://doi.org/10.24252/mapan.v5n2a6>
- Okobia, E. O. (2011). Availability and teachers' use of instructional materials and resources in the implementation of social studies in junior secondary schools in Edo state, Nigeria. *Review of European Studies*, 3(2), 90–97. <https://doi.org/10.5539/res.v3n2p90>

- Olayinka, A. B. (2016). *Effects of Instructional Materials on Secondary Schools Students ' Academic Achievement in Social Studies in Ekiti State , Nigeria.* 6(1), 32–39. <https://doi.org/10.5430/wje.v6n1p32>
- Pannen, P., & Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar.* Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Ditjen Dikti Diknas.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (D. Wijaya (ed.); V). Diva Press.
- Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Prodi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta.*
- Raharjo, H. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok.* 3(2).
- Subhan, & Kurniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *JR : JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika,* 2(1), 75–80. <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Sugiyono. (2014). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, & Nana, S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan* (kedua). PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, R. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA UNTUK KELAS XI SMA NEGERI 2 WATES. *Journal of Chemical Information and Modeling,* 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Tohir, M. (2019, December). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018. *Paper of Matematohir,* 2(1), 1–2. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pcjvx>
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI,* 5(2), 175. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2890>
- Ulia, N., Sari, Y., & Hariyono, M. (2020). Pengaruh Bahan Ajar Konsep Dasar Matematika Berbasis Internalisasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Sikap Religius. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran,* 3(1), 1–10.
- Wahono, R. ., Budiwaspada, A. ., Chaeruman, U., Kusnandar, A., & Tirtadijaya, I. (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran.* Depdiknas.
- Widodo, Chomsin, S., & Jasmani. (2008). *Panduan Meyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.* PT Elex Media Kompetindo.