

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. 2001. *Multimedia for learning methods and development*. Boston: Allyn & Bacon
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara
- Astuti, Esti & Nurcahyo, Heru. 2019. *Development of Biology Learning Media Based on Adobe Flash to Increase Interest and Conceptual Understanding*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1241 (2019) 012050
- Astuti, Reni. Suryadi, Didi. & Turmudi. 2018. *Analysis on geometry skills of junior high school students on the concept congruence based on Van Hiele's geometric thinking level*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1132
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Bloom, B. S. 1976. *Human Characteristics And School Learning*. New York: Mcgraw-Hill Book Company
- Borg, W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction*. New York: Longman
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Catherine, Joseph. 2014. *Academic Interest among Higher Secondary Students*. The International Journal Of Humanities & Social Studies: Vol 2 Issue 6
- Clifford T, Morgan & Richard A. King. 1971. *Introduction to Psychology*. New York: McGraw Hill Logakusha
- Crow, Lester D. & Crow, Alice. 1958. *Educational Psychology*. Amerika: American Book Company
- Darmawan, Deni. 2012. *Inoivasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daryanto & Karim, Syaiful. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media

- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran, peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Degeng, Nyoman, S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Direktorat Jendral Pendidikan tinggi. 2007. *Kapita Selekta Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. pp 7
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadilah, Nur & Budiyo. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Ruang Menggunakan Media Bangun Ruang Multiwarna Pada Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD. Vol. 01 No. 2
- Gagne, R. M. 1988. *Prinsip-prinsip Belajar untuk Pengajaran (Essential of Learning for Instruction)*. A. Hanafi & A. Maman, Eds. Surabaya
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. 1992. *Principles of Instructional Design*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College publishers
- Gagne, R. M., Briggs, L.J., & Wager, W. W. 1992. *Principles of Instructional Design*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. Fourth Edition.
- Gredler, M. 1986. *Learning and Instruction, Theory into Practice*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hake, R. 2002. *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High School Physcs, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. Indiana University (Emeritus), 24245; Online at (<https://www.researchgate.net/publication/237457456>)
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Upper Sadle River: Prentice Hall
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ivers, Karen. S. & Ann E. Barron (2002). *Multimedia project in education: designing, producing, and assesing*. United States of America: Libraries Unlimited

- Januszewski, A. & Molenda, M. 2008. *Educational Technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud
- Keshavarz, M. 2011. *Measuring course learning outcomes*. *Journal of Learning Design*, 4(4). 1-9
- Koriaty, Sri & Manggala, Esa. 2016. *Penerapan Media E-Book Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol.5 No.2
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo). New York: Cambridge University Press.
- Meke, K. D. P, dkk. 2019. *Problem based learning using manipulative materials to improve student interest of mathematics learning*. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1157 (2019) 032099
- Moreno-Armella, L. & Srimaran, B. 2010. *Symbol and mediation in mathematics education*, dalam srimaran, B. & English, L. 2010. *Theories of mathematics education*. London: Springs.
- Munir. 2013. *Multimedia konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Narendrati, Nevi. 2017. *Komparasi Pembelajaran Statistika Melalui Pendekatan CTL dan Problem-Posing Ditinjau dari Prestasi Belajar dan Minat Belajar Matematika*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* Vol.4 No.1
- Nugraha, A.N.C & Muhtadi, Ali. 2015. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP kelas VIII*. *JITP* Vol.1 No.2
- Nurhairunnisah & Sujarwo. 2018. *Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa SMA Kelas X*. *JITP*. Vol. 5. No. 2
- Oktalia, Yesy, dkk. 2017. *Pengaruh Minat dan Motivasi Pada Penerapan Model Diskoveri Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 1 No.1
- Pasaribu, Dewi, Sasmita. Hendri, Menza. & Susanti, Nova. 2017. *Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan*

Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi. Jurnal EduFisika Vol.2 No.1

Permata, D. L., Rahmawati, D. & Fitriana, L. 2018. *Pembelajaran Matematika Smp Dalam Perspektif Landasan Filsafat Konstruktivisme.* Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. Vol. 5 No.1

Philip. R. 1997. *The developer's handbook to interactive multimedia.* New York: Kogan Page, Ltd

Pratama, Ujang Nendra & Haryanto. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan.* JITP. Vol. 4. No. 2

Putra, Ino, Angga & Sujarwanto, Eko. 2017. *Rekonstruksi Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Alat Ukur dan Pengukuran dengan Pendekatan Behavioristik terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik.* Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM Vol.2

Rachmawati, Tutik & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik.* Yogyakarta: Gava Media

Reflinda. 2017. *The Effect of Learning Strategy And Reading Interest To The Reading Understanding Ability Of Students Of Iain Bukit Tinggi.* IJLRES Vol. 1, No. 2

Reigeluth, C. M. 2011. *Instructional Theory And Technology for The New Paradigm of Education.* Red Revista De Education a Distanca. Numero 32

Ricardo & Meilani, Rini, Intansari. 2017. *Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol.1 No.1

Rita Eka Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik.* Yogyakarta: UNY Press

Rohendi, D, Septian, S, and Sutarno, H. 2018. "The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students The Use of Geometry Learning Media Based on Augmented Reality for Junior High School Students," IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering. 306 012029

Rostika, Deti. 2008. *Pembelajaran Volume Bangun Ruang Melalui Pendekatan Konstruktivisme untuk Siswa Sekolah Dasar.* JURNAL. Pendidikan Dasar. No.9

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabeta

- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup
- Sardjana, A. 2008. *Geometry Ruang*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Schunk, Dale, H. 2012. *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif pendidikan* (Terjemahan: Eva Hamdiah & Ramhat Fajar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Seel, B & Richey R.C. 1994. *Instructional technology the definition and domain of the field*. Washington DC: Assosiation for education and technology (AECT)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. 2011. *Instructional technology and media for learning*. (Terjemahan Arif Rahman) San Fransisco: Preffier
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suarjana, Made, dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berorientasi Tri Karya Parisudha terhadap Hasil Belajar Matematika*. International Journal of Elementary Education. Vol. 2 No. 3
- Subagyo, Agung. Listyorini, Tri & Susanto, Arief. 2015. *Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality*. Prosiding SNATIF ke-2
- Subarinah, Sri. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Depok: Rajawali press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharja, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di SD*. Yogyakarta: P4TK
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Herman. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

- Susana, F. E. & Masruri, M. S. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi SMA/MA dengan Materi Permintaan dan Penawaran*. JITP Vol.1 No.2
- Susanto, Ahmad.2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutopo, Ariesto, Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Taradipa, Reda, dkk. 2013. *Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi*. Jupe UNS. Vol.2 No.1
- Thobroni, M. 2017. *Belajar & Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Usman, M. Uzer. 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Van de Walle, J.A., Karp, K. S. & Bay-Williams. J. M. 2013. *Elementary and middle shcool mathematics: teaching developmentally, 8th ed*. London: Pearson Education
- Vaughan, T. 2011. *Multimedia: Making it works (8th Edition)*. New york: McGraw Hill
- Vygotsky, L.S. 1978. *Mind in Society : The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA : Havard University Press.
- Wandah. W. 2006. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi
- Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengejaran*. Yogyakarta: Media Abadi

Zainiyati, Husniaytus, Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana

Zarkasi, Faruqi & Lutfianto, M. 2017. *Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. Prosiding SI MaNIs Vol.1 No.1