**DAFTAR PUSTAKA**

Abdillah (2019 : 23-24) Ilmu Pendidikan, Lembaga Peduli Pengembangan

Pendidikan Indonesia (LPPPI)

Abdul Rahmat. *Thing Teacher, Thing Profesional*. Bandung: Manajemen Qolbun

Andreas Andi S (2003). Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX.

Jakarta, PT Elex Media Komputindo.Salim, 2009, h. 211

Agus N Cahyo, Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan

Alfitriana Purba., & Asnarni Lubis. 2020. Kolaborasi kontruktivisme dengan

*direct reading activity thinking* pada peroses pembelajaran pandemi.

Ahmad Landong, (2023). Pengembangan bahan ajar matematika menggunakan model problem based learning terhadap minat belajar siswa di kelas IV sekolah dasar.

Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 04(01), 294–303.

Ayu Dia Melisa, Muhammad Noer Fadlan, (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoom pada tema makanan sehat di kelas V Sekolah Dasar.

Azizah, N., Fatmar yanti, S. D., & Ngazizah, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Berbasis Problem Based Learning ( PBL ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Siswa.

Dalimawaty Kadir, Julina Br Sembiring, (2019). Faktor yang mempengaruhi minat ibu menggunakan KB IUD di puskesmas binjai estate.

Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. Mimbar PGSD Undiksha, 8(2), 238– 252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>

Devi, W, S., & Ahmad, L. (2024). Pengembangan bahan ajar menggunakan model RME (*realistic matematics education*) materi pecahan pada kelas IV SD Negeri 068084 Medan Denai.

Edy W. W , Abdillah, W. N. (2020) Melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Macromedia Flash* Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman”

Fadhila ulfa nst, edy syahputra,mulyono 2020 Melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Macromedia Flash* Secara Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Siswa kelas

85

IVSD binjai”

Hamid, Mustofa Abi dkk. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis Dewi, Putri Kumala. Budiana, Nia. (2018). Media Pembelajaran Bahasa. Malang: UB Press Pakpahan, Andrew Fernando dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaan. Medan: Yayasan Kita Menulis Miftah, Mohammad. (2022). Peran, fungsi, dan Mamfaat Media Pembelajaran. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera

Herry Herwanto, Ida Karnasi, Abdul Mujib., (2020). Pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik (PMR) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika dan kemandirian belajar siswa SMP.

[https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-](https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-pembelajaran) [pembelajaran](https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-pembelajaran)

Kartadinata, Sunaryo dan Nyoman Dantes. (2019). Landasan-landasan Pendidikan Sekolah Dasar. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Khairina Mairina, Beta Rapita Silalahi (2020). Pengembangan media monopoli tematik pada subtema keberagaman budaya bangsa di SD.

Khoiruli siti (2021: 43) Media Pembelajaran Matematika

Lala Aulia P. Hutagalung, Dara Fitra Dwi 2022 Melakukan penelitian yang berjudul

” Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi BENIME Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematik Materi Pecahan”

Masdarmanik, Nila lestari pada tahun 2022, melakukan penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik bernasis problem based learning pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan kelas II SD

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan

Implikasinya dalam Pendidikan. GHAITSA: Islamic Education Journal,

2(1), 49–57. \https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), 177–186.

[https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014,](https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014) [https://akupintar.id/info-pintar/-](https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/bilangan-pecahan-pengertian-jenis-perbandingan-operasi-dan-contoh)

[/blogs/bilangan-pecahan-pengertian-jenis-perbandingan-operasi-dan-](https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/bilangan-pecahan-pengertian-jenis-perbandingan-operasi-dan-contoh) [contoh](https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/bilangan-pecahan-pengertian-jenis-perbandingan-operasi-dan-contoh)

Maymunah Harahap, Abdul Mujib, Amanda Syahri Nasution. (2022).

Pengembangan media uno *measure understanding the concept of area of flat shapes.*

Mdcom ( 2004). Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX 2004.

Yogyakarta, Penerbit Andi. Nur Hadi W (2004). Tutorial Komputer Multimedia. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.

[https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-](https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-pembelajaran) [pembelajaran](https://bertema.com/sintaks-model-problem-based-learning-pbl-dalam-pembelajaran)

M. Friantona Nasution., Umar Darwis (2020). Pengembangan media pembelajaranberbasis computer menggunakan articulate storyline 3 pada siswa kelas IV di SD 068074 Medan Denai.

Mutia Ramadhani, Beta Rapita Silalahi, sutikno, (2021). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV materi indahnya keragaman budaya di indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis.

Urip Purwono,2008. Standar Penilaian Media Pembelajaran, Jakarta : bnsp,2008.

Pelajaran 2013 / 2014. Radiasi, 5(2), 24–28.

Rico Martua Nainggolan., & Sujarwo. (2020). Efektivitas Penggunaan Model

Pembelajaran Problem Base Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas 5 SD Antonius Bangun Mulia Medan

Siti Nurjannah, Nila Lestari.,(2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate storyline* 3 Berbasis *Problem Based Learning* pada tema 6 energi dan perubahannya kelas III SD.

Siti Khayroiyah., & Haryati Ahda Nasution. (2019). Perbedaan motivasi belajar

Siswa smk yang di ajarkan dengan menggunakan *macromedia flash*

dengan yang diajarkan menggunakan power point.

Sofia Mahliza Saragi, Safrida Napitupulu.,(2023). Analisis kemampuan siswa

dalam proses belajar matematika dengan menggunakan metode steam pada peserta didik kelas IV SD Negeri101931 Perbaungan.

Sugiyono,2015:200. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE Sukmawarti, Hidayat, Oca liliani. (2022). Implementasi model problem based

learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD

Sutarini, Rahmat kartolo. (2021)., Pkm pelatihan pembuatan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia POWTOON pada guru Mis nurus salam kec. Deli Tua Kabupaten Deli Serdang.

Titin Rahmayanti Rambe 2023. melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Aplikasi *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Literasi Hots Sains Siswa”

Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya.

Jakarta: Rineka. Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi

Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Riza Amanda, Umar Darwis., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis powtoon untuk menigkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ipas di kelas IV SD.