

DAFTAR PUSTAKA

- Andrews. (2016). Konsep Dasar Visualisasi *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). *Uji Kelayakan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan articulate Storyline 3*. 5(2), 50–59.
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). Pengertian Alat Peraga. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Indah, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Alat Peraga Rongsiling dengan Menggunakan Strategi React pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Binjai Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Maulidina, H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Alat Peraga Tiga Dimensi Audiovisual pada Konsep Struktur Kulit Kelas XI SMA*. 2, 1–13.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Munir, R. (2011). Teori Bilangan. In *Universitas Negeri Yogyakarta* (Issue Bagian 2).
- Nugrahanta, G. A., Rismiati, C., Anugrahana, A., & Kurniastuti, I. (2016).

Pengembangan Alat Peraga Matematika Berbasis Metode Montessori Papan Dakon Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 103–116.

Suryani, R. M., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Alat Peraga Benda Manipulatif Sekolah Dasar*. 9(1), 163–176.

Syam, S. dkk. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March).
<https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>