

DAFTAR RUJUKAN

- Abri, M. H. Al, dkk. 2024. "Enhancing Student Learning Experiences Through Integrated Constructivist Pedagogical Models". *European Journal of Contemporary Education and E-Learning*, 2(1), 130–149. [https://doi.org/10.59324/ejceel.2024.2\(1\).11](https://doi.org/10.59324/ejceel.2024.2(1).11).
- Agung, AAG & I N. Jampel. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, AAG. 2018. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG., dan I N. Jampel. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alshaikh, R., dkk. 2024. "The Implementation of The Cognitive Theory of Multimedia Learning in the Design and Evaluation of an AI Educational Video Assistant Utilizing Large Language Models". *Heliyon*, 10(3), e25361. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25361>.
- Amelia, D., dkk. 2025. "Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 875–883. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2953>.
- Amsari, D., dkk. 2022. "Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5039–5049. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2978> (diakses tanggal 27 Juni 2024).
- Anggraini, Y. S., dan D. Desyandri. 2023. "Penggunaan Model Example Non Example Berbantuan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10945> (diakses tanggal 25 Juni 2024).
- Anyan, A., dkk. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK". *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 68–78. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3322> (diakses tanggal 23 Juni 2024).
- Aqilla, N. A., dkk. 2024. "Relevansi Filsafat Konstruktivisme dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa di Era Digital". *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36–47. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2407>.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Astri, NKD., Wiarta, I. W., & Wulandari, IGAA. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Ayudhityasari, R., dkk. 2022. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif di Sekolah Dasar". In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 2). <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif> (diakses tanggal 20 Juni 2024).
- Azman, A., dkk. 2020. "Model Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Teknik". *Jurnal Teknik* (Vol. 14). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/teknik/article/view/4218>. (diakses tanggal 1 September 2024).
- Azzahra, Y. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD". *Jurnal Teladan*, 7(2). 10.55719/jt.v7i2.429 (diakses tanggal 20 Juni 2024).
- Budyastuti, Y., dan E. Fauziati. 2021. "Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif". *Jurnal Papeda*, 3(2). <https://tinyurl.com/4tupy5ye> (diakses tanggal 5 Mei 2024).
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Dhani, M. I., dkk. 2022. "Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Konstruktivisme". *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(4), 1236–1241. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.796> (diakses tanggal 10 Mei 2024).
- Fariana, N. A., dkk. 2022. "Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Materi FPB dan KPK Kelas V SD Negeri". *Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 7(2). <https://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/JPKD> (diakses tanggal 15 Mei 2024).
- Ginanjari, G., dkk. 2016. "Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang". In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32> (diakses tanggal 25 Mei 2024).
- Hadi, W., dkk. 2022. "Enhancement of Students' Learning Outcomes through Interactive Multimedia". *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(07), 82–98. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i07.25825>.
- Illahi, TAR., dkk. 2021. "Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya". *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.11> (diakses tanggal 10 Mei 2024).

- Indriani, P. N. 2021. “Penerapan Multimedia Interaktif *Powerpoint* pada Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Respons Siswa Kelas III SD”. In *Repository The Education University*. <https://repository.upi.edu/68787/> (diakses tanggal 20 Mei 2024).
- Jazlina, N., dkk. 2022. “Pengembangan Media PPT Interaktif Materi Perkalian untuk Siswa SD Kelas 2 Selama Masa PPKM Darurat”. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.878 (diakses tanggal 25 Juni 2024).
- Kemendikbudristek. 2022. *Pembelajaran dan Asesmen (Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah)*.
- Kurnia, L. D., dkk. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Powerpoint* pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas X SMA”. *JPMR* (Vol. 07, Issue 01). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr> (diakses tanggal 10 Mei 2024).
- Kusuma, Y. A., dkk. 2022. “Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V”. In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3). <http://pub.mykreatif.com/index.php/edukatif> (diakses tanggal 27 Juni 2024).
- Lathifah, A. S., dkk. 2024. “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>.
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. 2022. “Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>.
- Lestari, B., dan N. Andrijati. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Bersasis *Powerpoint* Dikombinasikan dengan Ispring Suite Di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14350> (diakses tanggal 26 Juni 2024).
- Miftah, M. 2013. “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10.31800/jtp.kw.v1n2.p95—105 (diakses tanggal 23 Juni 2024).
- Muslimah, M. 2014. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 5 pada Materi FPB dan KPK melalui Metode Learning Tournament*. Skripsi (diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Jakarta.
- Musyarofah, I., dan M. Chamdani. 2024. “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa Kelas V SDN 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). 10.20961/jkc.v12i1.76451 (diakses tanggal 30 Mei 2024).

- Nafiah, M., dkk. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar". *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID> (diakses tanggal 25 Mei 2024).
- Nasrulloh, I., Ibrahim, N., & Solihatin, E. 2024. "Improving Mathematical Problem-Solving Skills through the Development of Interactive Digital Modules". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 17–28. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i1.1972>.
- Norlaila, N., dkk. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan". *Jurmadikta*, 4(2), 54–66. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v4i2.2770>.
- Nurfadhillah, S., dan R. Awahita (Ed). 2021. *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhidayati, E. 2017. "Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia". *Indonesian Journal of Educational Counseling*, Volume 1, No. 1. (diakses, 29 Desember 2024).
- Nurwahidin, M., dkk. 2024. "Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar". *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211> (diakses tanggal 25 Mei 2024).
- Octaliani, L., & Reinita, R. 2022. "Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik di SD". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 192–201. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>. (diakses tanggal 16 Agustus 2024).
- Paujiah, H. 2021. "Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III Sekolah Dasar". *Repository Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*. <https://repository.umtas.ac.id/1125/> (diakses tanggal 7 Juni 2024).
- Pinatih, KAM., & Wiarta, I. W. 2022. "Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving Pada Materi Volume Kubus dan Balok Muatan Pelajaran Matematika Kelas V". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 759–768.
- Pradila, NKS., Agustika, GNS., & Wiyasa, IKN. 2024. "Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika dengan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Konkret". *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Pradiptha, IPA., & Wiarta, I W. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Solving Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>.

- Pramestika, L. A. 2020. “Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD Lionida Adhi Pramestika”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.610> (diakses tanggal 23 Juni 2024).
- Purwaningtyas, B. A., Sary, R. M., & Artharina, F. P. 2020. “Analysis of Misconceptions In FPB and KPK Material for Students”. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 596–604. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>. (diakses tanggal 16 November 2024).
- Puspita, AML., dkk. 2020. “Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1. <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42> (diakses tanggal 20 Juni 2024).
- Rahmani, R. A., dan M. Abduh. 2022. “Efektivitas Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi”. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378> (diakses tanggal 26 Mei 2024).
- Rangkuti, A. N. 2014. “Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 2. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/DI/article/view/416>. (diakses tanggal 2 September 2024).
- Rohima, N. 2023. “Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa”. *Jurnal Pendidikan IPS FKIP ULM*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2> (diakses tanggal 10 Juni 2024).
- Ruseffendi. 2010. *Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, A. S., dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saida, L. N., dkk. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695–8705. <http://j-ptiik.ub.ac.id> (diakses tanggal 19 Juni 2024).
- Sari, N. K. B. M. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. 2022. “Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1).
- Sastradewi, N. M. P. 2022. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Muatan Pelajaran IPA”. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44855>.

- Siagian, M. D. 2016. “Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika”. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1). <https://doi.org/10.30743/mes.v2i1.117> (diakses tanggal 20 Mei 2024).
- Sidauruk, S. M., dkk. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar”. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 10–14. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3768> (diakses tanggal 26 Mei 2024).
- Sidharta, A. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Sri, A. 2008. *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sripatmi, S., dkk. 2023. “Learning Media Recommendations and Criteria for the Validity of Junior High School Mathematics Learning Media Books”. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 7(3), 662. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i3.14907>.
- Sudjana, N., dan Ahmad Rivai, 2005. *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algendindo, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartina, S., dkk. 2024. “Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyyah”. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 142–152. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i2.696>.
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. 2022. “Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40510>.
- Suparlan. 2019. “Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran”. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika> (diakses tanggal 20 Mei 2024).
- Suryani, Sitompul, N. C., & Hartono. 2022. “The Development of *Powerpoint* Animated-Based Interactive Media to Improve English Reading Skills for Vocational High School Students”. *Teknodika*, 20(02). <http://jurnal.uns.ac.id/Teknodika>.
- Susilowati, W., dkk. 2022. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Melalui Media *Powerpoint* Interaktif”. *Journal of Education Research*, 4(4). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i4.119> (diakses tanggal 27 Juni 2024).

- Syavira, N. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD". In *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 5, Issue 1). <https://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/optika/article/view/1039/957> (diakses tanggal 23 Mei 2024).
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulya, Z. 2024. "Penerapan Teori Konstruktivisme menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan". *Journal of Education*, 7(1). <https://doi.org/10.32478/m1778y41>.
- Wahyuni, D. Q., dkk. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berbantuan *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK". *Journal on Education*, 06(04), 19309–19318. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5848> (diakses tanggal 15 Juni 2024).
- Waruwu, M. 2024. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>. (diakses tanggal 25 Agustus 2024).
- Yamin Martinis. 2004. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yildiz, M. Ş., & Yaman, Y. 2024. "Math Education for Gifted Individuals: Digital Gamification". *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.53850/joltida.1255991>.
- Yusuf, A. M. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Ziveria, M., dan N. Purwandari. 2020. "Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar". *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2). <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83> (diakses tanggal 29 Mei 2024).