

DAFTAR RUJUKAN

- Abustang, P. B., Sumantri, M. S., & Nurhasanah, N. (2023). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 72-78. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9762>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustian, S. (2022). Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 10-22.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama*, 6(1), 46-56.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42-46.
- Dhani, R. R. (2020). Peran guru dalam pengembangan kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45-50. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.251>
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101-112. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>

- Fadli, R. V. (2020). Tinjauan Filsafat Humanisme: Studi Pemikiran Paulo Freire dalam Pendidikan. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 96-103. <https://doi.org/10.30736/rf.v9i2.317>
- Faturohman, N., & Gunawan, A. (2021). Tantangan Lembaga Pendidikan Dasar dalam Penyelenggaraan Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 di Kabupaten Serang. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 433-442. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v8i2.5438>
- Fitriana, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Friantini, R. N., Winata, R., & Permata, J. I. (2020). Pengembangan Modul Kontekstual Aritmatika Sosial Kelas 7 SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 562-576.
- Friska, D. Y., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 251–258.
- Gayatri, I. A. K. D., & Agustika, G. N. S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Dengan Pendekatan Kontekstual Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 10-17.
- Gunawan & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Press.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hikmah, S., Indrawati, D., & Rismaningtyas, I. (2024). Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 UPT SDN 178 Gresik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(2), 107-112.

- Irfan, A., Juniati, D., & Lukito, A. (2018). Profil Pemecahan Masalah Pecahan Siswa SD Berdasarkan Adversity Quotient. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(2), 1-9.
- Kadir, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Edmodo di MAN Lhokseumawe. *Numeracy*, 7(2).
- Karlina, S. (2019). Penggunaan Aplikasi Smartphone Berbantu Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Jaringan Hewan di SMA Pasundan Banjaran. Undergraduated thesis, FKIP UNPAS.
- Koyan, I. W. (2007). *Assesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mafulah, S., Wulandari, S., Jauhariyah, L., & Ngateno, N. (2021). Pembelajaran Matematika dengan Media Software GeoGebra Materi Dimensi Tiga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 449-460.
- Mesra, R., Tuerah, P. R., & Hidayat, M. F. (2023). Strategi Guru dalam Menjelaskan Materi guna Meningkatkan Nilai Mata Pelajaran Siswa di SD Inpres Taratara 1. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 9(3), 723-736. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1414>
- Ningrum, A. S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar). *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 166-177.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97-111.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90-100.
- Perdana, S., & Slameto, S. (2016). Penggunaan Metode Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, 4(2).

- Pratycia, A., Putra, A. D., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58-64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Purnaningsih, P. (2017). Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 2(1), 34-41.
- Putri, N. A., & Wulandari, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Banyuajuh 3. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(2).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127-135.
- Riyanti, R., Utama, S., & Maryadi, M. (2017). Manajemen Pembelajaran Matematika di SD Negeri Mangkubumen 83 Surakarta. *Jurnal Varidika*, 29(1), 65-74.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 77-81.
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29-43. <https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783>
- Suantiani, A., I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 66.
- Suarjana, I. M., Pt, N., Riastini, N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1, 103–114.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sugandi, A. I., & Bernard, M. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Analisa*, 4(1), 16-23.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106-111.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82-90.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanti Jelianti Hutasoit, D. A. (2022). Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using Problem Based Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 404.
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111-120.