

DAFTAR RUJUKAN

- Adhani, D. N., & Nazurrail, F. (2022). Keterbatasan Pembelajaran Daring Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Daerah Pesisir Bangkalan. *Jurnal Golden Age*, 6(01), 46–54.
- Agung, A. A. G. (2014a). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2014b). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*.
- Agustina, N., Connie, C., & Koto, I. (2019). Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Peta Konsep Pada Konsep Suhu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 85–90. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.85-90>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjani, N. D., Sulianto, J., & Untari, M. F. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dengan Menerapkan Model Problem Based Learning dengan Media Manipulatif. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 246–253. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33136>
- 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>
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Edited By R. Damayanti. Jakarta: Pt Bumi Aksara
- Astuti, D. P., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 653–659. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p653-659>
- Bhujangga Ayuningrat Pradnya Suari, Gusti Ngurah Sastra Agustika, & I Wayan Sujana. (2024). Komik Digital Matematika Bermuatan Multimedia Berbasis Kontekstual pada Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 7(3), 409–419. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75939>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Septiyani, W. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>
- Ditha Tiara, & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 25–40. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.425>
- Dwipayani, N. K. N., Wulandari, I. G. A. A., & Semara Putra, D. B. K. N. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Couple Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV. *Fondatia*, 7(1), 191–199. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3118>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516.
- Gani, R. A., Anwar, W. S., & Aditiya, S. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i1.3192>
- Ginting, S., Anzelina, D., & Lumbangaol, R. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Instruction. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(2), 389–394
- Hasanah, S. A., Santoso, A., & Furaidah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kebudayaan Lokal pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(10), 1485. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14138>
- Hikmawati, H., Zulfan, Z., & Tantika, Y. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SD Negeri Johar Baru 15. *Unram Journal of Community Service*, 4(2), 31–36. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v4i2.452>
- Hoke, M., Dungus, F., & Makahinda, T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Gaya Pegas. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(3), 189–195. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.129>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Junia, Sujana. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Vol. 11 No. 1 Tahun 2023* pp. 130-13. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.60243>
- Juniari, I. G. A. O. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui

- Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148.
- Kamaruddin. (2023). Peran Media Video dalam Memahami Pembelajaran Pecahan Senilai di UPT SD Negeri 4 Belawae. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(4), 256–263.
- Khusna, M., Sudaryanto, & Dian, D. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran. *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 21(1), 1–9.
- Kinanti, S. P. P., & Masniladevi. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2>
- Kurniawati, W., Supandi, S., & Aini, A. N. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Pair Check Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(5), 428–438. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6665>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Kusumawati, Sugito, Mustadi. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 09/01 Juni 2021. <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31-51>
- Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9633>
- Lestari, A. T., Subyantoro, S., & Syaifudin, A. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Bermuatan Nilai Budaya Pesisir Pada Pembelajaran Teks Fabel Untuk Peserta Didik Smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 92–97. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v8i2.29143>
- Lestari, M., Noviyla, D., & Ansyar, R. (2024). Peran Aplikasi Camva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *DE JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(3), 172–181.
- Manurung, Purbatua. 2020. “Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19”. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Volume 14, Nomor 1, (hlm. 1-12). Tersedia pada <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/view/33/26>.

- Masliah, L., Nirmala, S. D., & Sugilar, S. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4106>
- Mella, B., 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), 127–136.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mubarok, Y., Sudana, D., & Nurhuda, Z. (2023). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6843–6854. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5555>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Muzanni, A., & Zinnurain, Z. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Tradisional Berbasis Character Building Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 210. <https://doi.org/10.36312/jime.v4i2.477>
- Nisa', S., Sintya Prajna Wardhani, Susilo Tri Widodo, Nur Indah Wahyuni, & Windi Wandira. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas I SD Pancasila. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1527–1540. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2085>
- Nurvitasari, N., Jaya, F., & Seituni, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 257–267. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.344>
- Panuah, Y. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Berkirim Salam Dan Soal Dalam Materi Pembelajaran Teks Ulasan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palembang. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2(2), 13–21. <https://doi.org/10.31851/parataksis.v2i2.4002>
- Pramesti, Dibia, Ujjanti, Rahayu. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, 2021, pp. 258-267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94.

- Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273>
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Ramadhani dan Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.32032>
- Roflin, E dan Zulvia, F. 2021. *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management
- Rubiyah, S., Dasmu, D., & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor Untuk Siswa Kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta Timur. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 107–118. <https://doi.org/10.30998/sch.v1i2.3140>
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajagrafindi Persada
- Setyawan, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pembelajaran Problem based learning Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 489–496. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i3.41099>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Ke-4). Prenadamedia Group
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Multimedia Pembelajaran*. Undiksha.
- Sufatihah, I. (2018). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v3i2.2770>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. CV Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Akmal, & Suartama, I. K. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58508>
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Trianto. (2014). *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group.

- Trisnawati, N. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (Tps) Pada Siswa Kelas Vb Sd Muhammadiyah I Sorong. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 5(2), 26. <https://doi.org/10.33506/jq.v5i2.257>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia interaktif berbasis problem based learning pada muatan matematika kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan Dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas Iv Sd Negeri 1 Blahkiuh Kecamatan Abiansemal. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.
- Winarni, Endang Widi. (2021). *Teori dan Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirman, A., Yulsyofriend, Y., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 54–62. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.290>
- Zai, E., Anzelina, D., & Sinaga, R. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar tema indah nya kebersamaan di kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 344–349.