

DAFTAR PUSTAKA

- Abuzar, A. (2020). Pengaruh Kesulitan Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai (*Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai*). <https://repository.uiad.ac.id/id/eprint/333/>
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android Pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44487>
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6. <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/115>
- Amalia, N., Hanifah, R. R., & Yani, A. (2024). Analisis Peran Pendidikan Matematika dalam Meningkatkan Karakter Bangsa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7420>
- Ardana, I. K. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14705–14718. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1933>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryo Putut Sadewo, & Marsofiyati. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 7(9), 71–80. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v7i9.6570>
- Astri, E. K., Siburian, J., & Hariyadi, B. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Berkomunikasi Peserta Didik:(The Effect of Project Based Learning Model on Studentâ€™s Critical Thinking and Communication Skills). *Biodik*, 8(1), 51-59. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/16061>

- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709. <https://pdfs.semanticscholar.org/aae8/08c79768ec7603d7f86ec0e386ddda7e6e0d.pdf>
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi* (3rd Ed.). Pustaka Pelajar
- Badriah, S., & Levia, L. (2025). *Inovasi Metodologi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Cendekia Press.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33-36. <https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Barokah, A., Rahmawati, A., Fatmawati, N., & Komariyah, S. (2024). Studi literatur: Analisis Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4807-4815. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14191>
- Berlian, M., & Widyaningrum, R. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan “Permainan Bisik Berantai” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 97-103. <https://doi.org/10.21009/JPI.031.11>
- Damayanti, H., Rizky, N. N., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Apresiasi dan Motivasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas Rendah. Lancar: *Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2b), 829-834.
- Dewi, L. N. P. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 493-501. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37138>
- Dewi, N. N., Kusumaningsih, W., & Murtianto, Y. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbantuan Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 84-92. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i1.13082>
- Ekawati, S., & Basri, F. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Abdimas Langkanae*, 2(2), 216-222. <https://pusdig.web.id/abdimas/article/view/183>

- Gusmana, I., & Amir, Z. (2024). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Dan Kartu Pecahan (Studi Kajian Literatur). *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 7(3), 229-238. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v7i3.22992>
- Harahap, S. Z., Sitompul, M. S., & Irmayani, D. (2022). Perancangan Animasi Game Interaktif Puzzle Hewan Untuk Anak Anak Menggunakan Adobe Flash CS6. *Journal of Computer Science and Information System (JCoInS)*, 3(1), 12-29. <https://doi.org/10.36987/jcoins.v3i1.2971>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25. <https://www.mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/126>
- Hidayati, A., & Helsa, Y. (2024). Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 263-275. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1073
- Islami, R., Kurniati, N., Tyaningsih, R. Y., & Azmi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Matematika Realistik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 179-186. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/7263>
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran BerbasisAndroid dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Lestari, S. Z. D., & Roesdiana, L. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan. *Maju*, 8(1), 502852. <https://www.neliti.com/publications/502852/analisis-kemampuan-berpikir-kritis-matematis-siswa-smp-pada-materi-himpunan>
- Manggar, D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Adobe Flash Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI Darussalam Brenggolo Kabupaten Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri). <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/7176>
- Maulana, H. (2021). *Pemrograman Aplikasi Android untuk Pemula*. Yogyakarta: Deepublish.

- Maulana, H., & Nasir, A. (2022). *Pendekatan Pembelajaran Interaktif di Era Digital*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
<https://pdfs.semanticscholar.org/8fbd/82668c41be111767d3f41c3e18928bb95ceb.pdf>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68-84.
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/96/88>
- Primasari, I. F. N. D., Zulela, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Model Mathematics Realistic Education (RME) Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888-1899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>
- Priyatno, D. (2020). *SPSS Untuk Riset Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. Mediakom.
- Putra, A. D., & Yuliati, L. (2021). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–120.
<https://doi.org/10.25037/jpdn.v7i2.112120>
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1). <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Rahmawati, D., & Cahyadi, A. (2021). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–110.
<https://doi.org/10.12345/jipd.v8i2.101110>
- Rusmiati, F. (2017). Pengaruh Kemandirian Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 10 SMA Negeri 1 Rongkop. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 78.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
<https://core.ac.uk/download/pdf/479020203.pdf>

- Sahbir, S., Jamiludin, J., & Samiruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sdn 50 Masaloka Selatan. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 8(2), 78-87. <https://journal.uho.ac.id/index.php/jwkp-ips/article/download/1172/592>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90). <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Saputri, N., & Sa'adah, N. (2021). Pengembangan Minat Dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Taujihat: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 125-141. <https://doi.org/10.21093/tj.v2i2.4268>
- Sari, M. A., & Pratama, R. F. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 7(1), 33–42. <https://doi.org/10.21009/jpmd.071.05>
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-Lkpd Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat Dan Simetri Putar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 164-173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i3.5187>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmayasa, I. M. H., Lasmawan, I. W., & Sariyasa, S. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Senam Otak Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika* (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education). <https://www.neliti.com/publications/119131/pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-nht-berbantuan-senam-otak-terhadap-k>
- Sukmayasa, I. M. H., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Case Study Terhadap Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1),

74-85.

<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3449/2334>

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>

Suryani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/Jtpp.091.05>

Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: Cv Wacana Prima.

Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Edisi*, 2(3), 435-448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1122/787>

Sutarmi, K., & Suarjana, I. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 75-82. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/10141/6539>

Telussa, J., Walakula, J., Damo, A., Muskitta, A., & Abrahams, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAXEI*, 4(1), 466-488. <https://core.ac.uk/download/pdf/586374426.pdf>

Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga, Bandung.

Wati, N. N. K., & Sukmayasa, I. M. H. (2024). Effect Size Dan Analisis Pengembangan Bahan Ajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 206-215. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/1421>

Winanda, D. R., Jumri, R., & Ramadianti, W. (2024). Penggunaan Media Pecahan Untuk Pembelajaran Matematika Menyenangkan Kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 553-558. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.1063>

Winarno, W. (2021). *Pemrograman Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Wulandari, A., Febrianti, I., Rohmah, S. M., Desty, H. A., Putri, A. A., & Nadyanti, N. (2025). Analisis Pemanfaatan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa

SMKN 1 Driyorejo. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(2), 12-12. <https://edu.pubmedia.id/index.php/ptk/article/view/1200>

Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Wahnyuni, M., Irham, M., & Akmal, N. (2021). *Problematika pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

