

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Abdullah, M. N., & Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 223–232. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.26319>.
- Abidin, M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 15(1), 1–8. <https://dx.doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>.
- Adnyana, I. M. D. S. (2021). Transformasi Pendidikan Agama Hindu dan Matematika dalam Mejejahitan. *Jurnal Profesi Guru*, 2(1), 13–21.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, P., & Mahadewi, P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>.
- Amartha Raqzitya, F., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>.
- Aminah, Hairida, & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>.
- Andriani, P. P., & Sari, A. D. I. (2024). Pemanfaatan Permainan Tradisional Layang-layang dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Pusaka: Journal of Educational Review*, 1(1), 55–64. <https://doi.org/10.56773/pjer.v1i2.19>.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Apriyanti, Putrayasa, & Sudiana. (2024). Pengembangan E-Book Berorientasi Literasi Numerasi Pada Materi Perubahan Wujud Zat. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 40–53. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3047.
- Apriyanty, D., Somakin, & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar.

- Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1–13. <https://dx.doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Arief Miftah. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Arini, N. L. P., & Agustika, G. N. S. (2021). Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5, 50–59. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32357>.
- Artha, I. D. N. M. W., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(3), 327–338. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>.
- Audhiha, Febliza, A., Afdal, Z., Amir, & Risnawati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah. *Jurnal Besicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>.
- Ayuni, N. M. S., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>.
- Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Yayasan Sanitarian Banyumas.
- Dewi, A. A. A. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(5), 208–219. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48809>.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, I. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.58348>.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejaitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45350>.
- Dewi, N. W. D. P., Handayani, I. G. A., & Yasna, I. M. (2023). Pembelajaran Bangun Datar dalam Etnomatematika Jejaitan Bali (Kajian Pustaka). *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 21(1), 74–81. <https://doi.org/10.46444/suluhpendidikan.v21i1.512>.
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>.
- 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>.

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Dwianjani, Astawa, & Sukajaya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi BRSD Berorientasi Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1447>.
- Effendi, M. I., Elmunsyah, H., & Widiyanti, W. (2024). Peran Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Ketercapaian 4C Skills (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication) Siswa SMK. *Jurnal Kependidikan*, 13, 345–444. <https://doi.org/10.58230/27454312.1677>.
- Fadilah, S. D. (2021). Mengatasi Kesulitan Siswa dalam memahami dan Menyelesaikan Soal Cerita (Aplikasi) pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) dengan Pemahaman Konsep dan Metode Drill. *Jurusan Tadris Matematika IAIN Tulungagung*, 2, 1–13.
- Fadilah, N., Mukhtar, & Fauzi, K. M. A. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Konstruktif dengan Menggunakan Konten Video Interaktif Berbasis Budaya Tradisional. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(2), 44–57. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3138>.
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif alat masak tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(5), 301–310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.663>.
- Febriyanti, D. A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1409–1417. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.933>.
- Febrianto, G. A., Suwatra, Ign. I. W., & Tegeh, I. M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model ADDIE Untuk Kelas IV SD Negeri 1 Gobleg. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Ghasya, D. A., Kartono, Pranata, R., Kresnadi, H., & Johan, G. M. (2025). Analisis Audience, Behavior, Condition, Degree (ABCD), PJBL dan PBL dalam Modul Ajar Kurikulum Merdeka Guru Kelas 1 dan 4 Sekolah Dasar di Kota Pontianak. *Journal Tunas Bangsa*, 12(1), 59–74. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: history, principles, and applications*. Pearson.
- Haibar, R. A. L., Yuzarion, & Junaidi. (2021). Implikasi Teori Behavioristik dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah. *Empathy: Jurnal Fakultas Psikologi*, 4(1), 45–59. <http://journal.uad.ac.id/index.php/EMPATHY>.

- Harjono, W., & Tute, K. J. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 47–51. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.773>.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Gardimas: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <https://journal.aira.or.id/gabdimas>.
- Ikawati, & Wardana, M. D. K. (2022). Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar pada Struktur Candi Pari Sidoarjo. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8188–8198. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3776>.
- Ilham, M. F., Arba'iyah, & Tiodora, L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perpektif Psikologi Konstruktivisme dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Multilingual*, 4(1), 380–391. <https://doi.org/10.26499/multilingua.1.v3i3.437>.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2802>.
- Iskandar, Y. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 57–70. <https://doi.org/10.15548/mrb.v7i1.3477>.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>.
- Jayanti, Zulkardi, Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi Pembelajaran Matematika SD Berbasis E-learning*. Bening Media Publishing.
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan Media Ajar Matematika Kartun Menggunakan Storyboard Berbasis Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 2654–6426. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5802>.
- Karuni, N. K., Suardana, I. W., Paramitha, N. P. D. P., & Utami, N. L. A. P. (2021). Pelatihan Membuat Lamak Tamiang dan Tata Rias Mesanggul Bali. *Dinamisa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 589–598. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4988>.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nurjadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivis. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13–18. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i1.3415>.
- Latifah, A., Chamdani, M., & Wahyudi Achmad. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri

- Sitibentar Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 1134–1142. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.84985>.
- Madona, A. S., Pebriyenni, Desfitri, E., Yulisna, R., Azkiya, H., Yuza, A., & Rosyid, F. E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*, 8(2), 330–347. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/14692>.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mesra, R., Salem, V., Polii, M., Sentle, Y., Wisudariani, R., & Sarwandi. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan* (Jennah, Miftahul). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mukti, D. S., Mulia, R. I., Khasanah, N. U., Putri, S. D. K., Merliana, F., Marosgun, V. S., & Anggrasari, L. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 191–200. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>.
- Mursyadi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Instruksional. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38.
- Novera, R., Sukasno, & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>.
- Nugraha, Sastra, Teguh, & Sudarma. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19972>.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nuryami, & Apriosa, K. (2024). Eksplorasi Etnomatematika Batik Probolinggo Sebagai Sumber Belajar Matematika Sekolah. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 7(1), 177–190. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.20628>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Pamungkas, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpgsd.v8i3.29261>.

- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>.
- Pangestu, D., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>.
- Pramana, P., Suarni, & Margunayasa. (2024). Relevansi Teori Belajar dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–495. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>.
- Purwanti, S., Astuti, R., Jaja, & Rakhmayudhi. (2022). Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 2498–2506. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.3856>.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>.
- Putri, Y. D. S., & Arifin, A. Z. (2023). The Effectiveness of Multimedia Powerpoint Based On iSpring Suit 9 On The Learning Outcomes of IPA Class IV Students MIS Al-Hidayah Kamarang Lebak. *Syekh Nurjati International Conference on Elementary Education*, 1, 346. <https://doi.org/10.24235/sicee.v1i0.15001>.
- Rahayu, N. K. I. (2020). Makna Simbolik Umat Hindu dalam Persembahyangan Bulan Purnama di Kecamatan Basidondo Kabupaten Tolitoli. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 145–157.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Kencana dan Prenada. Jakarta.
- Rewatus A, Leton S.I, Fernandez A.J, & Suci N.M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 6645–6656.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>

- Rizky, V., & Nasution, A. T. (2024). Model Pembelajaran Etnomatematika dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Educofa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 57–70. <https://doi.org/10.24952/ejpm.v1i1.11398>.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Profesi Kependidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, Farabi, N. A., & Susanti. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE. *Jurnal Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>.
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Tarimah Tauhid*, 3(9), 9818–9824.
- Saksono, H., Khoiri, A., & Surani, D. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Yayasan Cindikia Mulia Mandiri.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Islamic Education Journal*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>.
- Sari, S. G., Jusr, I. R., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Datar pada Kelas IV SD. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(1), 14–27. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.28312>.
- Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(2), 1348–1363. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.392>.
- Setyoningrum, D. Y., Supriyono, & Pangestika, R. R. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1419>.
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifah, N. (2023). Relevansi Teori Konstruktivisme Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1011>.
- Septiana, I. G. Y., Wibawa, I. M. C., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 182–194. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46486>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sindu, Ramadhan, S., Apriyanto, & Wijaya, W. (2024). *Buku Ajar Pengantar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sudianto, & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>.
- Sudiartini, N. P. (2025). Konsep Tri Hita Karana Berbasis Etnomatematika Sebagai Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(2), 315–320. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.89890>.
- Suharjana, A., Pujiati, Surya, S. P., & Kurniawan, V. D. (2008). *Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-Sifatnya di SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Sugiarti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Dengan Bantuan Webside Lumio By Smart. *EduMath*, 17(4), 182–192.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Fitriyanti, Ed.; 1st ed.). UNY Press.
- Suryanti, Putra, & Nuurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651.
- Taskiyah, A. N., & Widiyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81–94. <https://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>.
- Tegeh, Jampel, & Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>.
- Utama, D., Pascima, B., & Mertayasa, E. (2024). Pengembangan Game Mejejaitan Bali Sebagai Pengenalan sarana Upakara Tradisional Bali untuk Remaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3), 186–190. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i3.86649>.
- Wirda, A., Maryono, & Hayati, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika pada Bangun masjid Agung Al-Falah di Jambi Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 530–542. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.5604>.
- Wulandari, C. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.32528/pengabdianiptek.v3i1.992>.

- Yanti, N. K. E. T., & Suwendra, I. W. (2022). Pola Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di Utama Widya Pasraman Sila Kertha Raharja Jembrana. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 388–395. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i4.3109>.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.
- Yusa, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Video Pembelajaran Geometri Dua Dimensi Berbasis Animasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 533–540. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.51372>.
- Zahra, H., & Rizal, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Behaviorisme B.F Skinner dalam Pembelajaran Merancang Novel pada Siswa Kelas XII IPS. *Sastranesia: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 104–117. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v12i1.3554>.

