

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M. K. (2023). Pengembangan Permainan Domino Pecahan Level Rendah untuk Pembelajaran Matematika Kelas 5 Sekolah Dasar Materi Pecahan. *Journal of Elementary Education*, 7(2), 36–50. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i2.19514>
- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171–180. <https://doi.org/10.32332/xmy86j91>
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88.
- Akbar, Muh. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1405–1417. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Mengejar Ketertinggalan dari Negara Lain. *Jurnal Penelitian*, 5(1).
- 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>
- Aminah, S., & Setiawan, B. (2025). Implementasi Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4), 7249–7258. <https://doi.org/10.58230/27454312.2959>
- Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>
- Anggraeni, G. A. P., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 110–121. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.63127>
- Anwar, K. (2018). Peran Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 41(1), 41–56.

- Apriyanti, C., Ulfiah, N. F., & Wijanarko, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Edukatif “Flash Card.” *J-S-E: Journal of Social Empowerment*, 4, 472–476.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, (2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17, 45–52.
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal of Human And Education*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>
- 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>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152.
- Boadu, S. K., & Bonyah, E. (2024). The Role of Philosophy of Mathematics Education in Mathematics Teacher Education. *Cogent Education*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2433832>
- Delfira, A., & Ardi. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis EDMODO Pada Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 8(1), 7–13.
- Desilia, I. M., & Rahmawati, N. D. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN 01 Sawah Besar Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Media Benda Konkret pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13571–13579.
- Dewi, G. A. D. A., Rati, N. W., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 465–474. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49655>
- Dewi, K. D. U., Astawan, I. G., & Simamora, A. H. (2021). Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 385–396. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37724>

- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Dewi, N. P. K., Siregar, B. A. N., Sundari, & Mukhlis, M. (2025). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka: Kajian Buku Tema Cemerlang Bagian Materi Bahasa Indonesia Kelas II SD/MI. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 4(3), 191–201. <https://doi.org/10.25299/s.2025.23059>
- Dhani, Muh. I., Aziz, T. A., & Hakim, L. El. (2022). Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1236–1241. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.796>
- Ermayani, L., Suarjana, I. M., & Parmiti, D. P. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sederhana. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i1.19325>
- Ester, K., Sakka, F. S., Mamonto, F., Mangolo, A. E. M., Bawole, R., & Mamonto, S. (2023). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) di SD Gmim II Sarongsong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 967–973. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10421051>
- Fauziyah, S., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Pengaruh Fun Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2516–2525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7928>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>
- Ferrary, C. H., Kurniawan, A., Safitri, R. Y., Hikmah, U. N., Krismawati, B. M., Rahmawati, K., & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3994–4012. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8708>
- Hasrawati. (2016). Perangkat Pembelajaran Tematik di SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 37–39. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i1a5.2016>
- Hastuti, I. D., Surahmat, H., & Sutarto. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (N. A. K, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.

- Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk. *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 2(3), 317–324. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>
- Hermansyah, Y. A. (2025). Integrasi Konsep Ergonomi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 3(2), 136–152. <https://doi.org/10.55352/edu.v3i2>
- Hidayati. (2023). The Implementation Of Concrete Object Media To Increase Elementary Students' Learning Outcomes On Fraction Learning Material. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 496–509. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v12i2.9363>
- Hidayati, V., Sakur, & Syofni. (2022). Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Geogebra untuk Memfasilitasi Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Segiempat Kelas VII SMP/MTs. *Journal for Research in Mathematics Learning* p, 5(4), 321–334. <https://doi.org/10.24014/juring.v8i4.18564>
- Hidayatullah, D. A., & Zainil, M. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 2(04), 967–973.
- Husna, H. N., Nursiswanti, S., Rahmawati, I., Nurpatonah, C., Yulianti, A. M., Milataka, I., & Fitriani, N. Z. J. (2023). Pelayanan Pengelolaan Laboratorium Menggunakan QR Code Berbasis Google Form. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1803–1812. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1022>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 106–113.
- Indriani, A. (2017). Desain Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Statistik Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 98–106. <https://doi.org/10.26877/aks.v8i1.1504>
- Indriyani, L., & Selviari. (2024). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Pendekatan Teaching at the Right Level. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 268–278. <https://doi.org/10.69533>
- Ishyang, Kadir, Abd., Firdaus, & Sudarto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(8), 2361–2369.
- Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi*

- Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37–44. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652>
- Istri, C., Marsiti, R., Santyasa, W., Gde, I., Sudatha, W., & Sudarma, K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–5. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.52749>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jendriadi, Irdawati, Marlina, Asmelawati, Lovita, N., & Titin, E. D. (2025). Implementasi Penilaian Autentik dalam Pembelajaran di SD Negeri 16 Nan Sabaris. *JEM: Jurnal Edumatika (Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Matematika)*, 2(1), 147–155.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023a). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023b). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Kristiani, P., & Wahyudi. (2025). Pengembangan Media Flashcard PEKARKALI (Permainan Kartu Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 264–276. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i2.4016>
- Kristiawati, Wangsa, A., Fatmasari, P., & Usman, M. R. (2023). Buku Pintar Matematika Berbasis QR Code sebagai Media Belajar Digital Materi Limit Fungsi. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 185–198. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.2128>
- Lestari, D. K. T., Suarjana, I. M., & Paramita, M. V. A. (2023). Miniature Media Characterized by Ethnomathematics in Improving Mathematics Abilities for

- Third Grade Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v6i1.62099>
- Mahendra, I. W. E. (2015). Contextual Learning Approach And Performance Assessment In Mathematics Learning. *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 1, 28–39. <https://doi.org/10.21009/jisae.v1i1.1664>
- Malikha, Z., & Amir, M. F. (2018). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas V-B MIN Buduran Sidoarjo pada Materi Pecahan Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Mathematics Education Journal*, 1(2), 75–81.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, (1), 116–152.
- Mu`min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta`dib*, 6(1), 89–99.
- Mulyani, N. M. S., Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2018). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 266–274.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal DInamika Pendidikan*, 11(3), 210–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.51212/jdp.v11i3.892>
- Nasir, M., & Muhammad. (2024). Analisis Perkembangan Kurikulum di Indonesia: Masa Lalu, Kini, dan Masa Depan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 228–236. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2846>
- Nikmah, A. F., Purwati, P. D., Nur`ain, S. N., Nabila, Z. R., Nadhlir, M., & Irfan, M. (2025). Analisis Kelayakan Buku Ajar “Sehatlah Ragaku” Kelas IV SD Tahun 2023 Berdasarkan Standar BSNP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3316–3322. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.962>
- Ningsih, N. P. A., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>
- Nurfadilah, D. R., & Suryandari, K. C. (2024). Peningkatan Profil Pelajar Pancasila Aspek Berkebhinekaan Global Melalui Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Media Flashcard pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1729–1737. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.86638>
- Nurkhotijah, F., Suhartono, & Wahyudi. (2024). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan

- Kemampuan Numerasi dan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1533–1542. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85754>
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v1i3.1183>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Badan Penerbit UNM.
- Parhusip, Y. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Meta Analisis Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 319–326. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.27954>
- Pradnyawati, C., & Rati, N. W. (2023). Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the form of Objects. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 28(2), 255–264. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.63626>
- Prastitas, I. N., Ratnaya, I. G., & Santiyadnya, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Perbaikan Mesin Pendingin Refrigerator One Door. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, (2), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v9i2.23644>
- Pratiwi, D. T., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.49100>
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2018). *Buku Pembelajaran Matematika* (N. N. Muliawati & P. Latifah, Eds.; 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Pujiasih, Y., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Julianti, R., & Bait, E. H. (2025). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Analisis Kesesuaian Sumber Belajar Buku Teks “Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II” dengan Elemen Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 1026–1038. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97897>
- Puriasih, L. P., & Rati, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Problem Solving pada Materi Skala dan Perbandingan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 267–275. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48848>
- Purwanti, K. L. (2015). Pembelajaran Perkalian Pecahan Biasa Berbantu Media Benda Konkret: Studi Kasus Perbedaan Gender Terhadap Kemampuan Matematika Siswa Kelas V Sdn Sambiroto 3 Semarang. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 10(2), 193–208. <https://doi.org/10.21580/sa.v10i2.1431>
- Purwanti, P., Muksar, M., & Rufiana, I. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran di SD pada Kurikulum Merdeka.

- Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(1), 107–116.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v10i1.1872>
- Putra, G. Y. M. A., Suarjana, I. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). E-LKPD Materi Pecahan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35813>
- Putra, Y. A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 70–76.
- Putri, S. F. R., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Pecahan Melalui Team Games Tournament Meningkatkan Self Regulated Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1222–1232. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9500>
- Putri, Syam, S. S., & Chandra, C. (2025). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Pecahan. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 43–54. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.488>
- Putri, Z., Angelyca, Febriana, I., & Sinaga, R. K. (2024). Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Matematika. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.134>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. www.canva.com.
- Rahmawanto, R. (2020). Penerapan Media Konversi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 335–356. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.126>
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGS). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3622>
- Razzaq, A. A., & Desstya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 90–99. <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i2.7337>

- Rukajat, A. (2019). Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Mutu Hasil Pembelajaran. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 85–111. <https://doi.org/10.22373/pjp.v8i1.4589>
- S, D. A. P., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 79–90.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sahrani, N. D., Nursyamsi, & Munir, N. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Jarimatika Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Konsep Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas 2 SDN 2 Temmalebba. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 338–351.
- Salsabila, A., Hidayat, M. T., Hartatik, S., Mariati, P., & Rahayu, D. W. (2023). Pengaruh Media Game Flash Card terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Baitu Imin Surabaya. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 407–413. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i2.10829>
- Saputri, A. E., & Zulfiati, H. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PjBL dengan Media Flashcard Berbasis QR-Code dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2467–2479. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11800>
- Saragih, N. V., Simamora, A. H., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). E-Modules with A Contextual Approach to Natural Science Content Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 730–739. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.60915>
- Sari, D. I., & Parrohah. (2024). Pendampingan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Media Mathematics Flashcards untuk Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 236–243. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i4.1002>
- Sasongko, A. T. E., Wijaya, W., & Aziz, R. A. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Information Technology Journal*, 6(1), 19–26. <https://doi.org/10.24076/intechnojournal.2024v6i1.1691>

- Savitri, N. K. A., Wiarta, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2024). Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas III Sd Negeri Gugus V Dr. Soetomo. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3), 255–264. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.77136>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(1), 58–67.
- Sianipar, A. Z., Saprudin, & Zulhalim. (2021). Pengembangan Modul Statistika Berbasis QR Code untuk Melatih High Order Thinking Skills (HOTS) Mahasiswa. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 271–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.337>
- 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>
- Sidiasih, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 279–294. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-17>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Sitorus, F. O., & Anshor, A. S. (2025). Pengembangan Media Kartu Bergambar (Flashcard) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Materi Bahasa Indonesia Mengenal Perasaan Di Kelas 2 Sd Swasta Citra Kasih. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28480>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suardi, S., Hakim, L. El, & Axiz, T. A. (2022). Kesalahan-kesalahan siswa pada materi pecahan. *Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 418–428. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.201>

- Suarjana, I. M., Parmiti, D. P., & Safitri, P. E. A. (2018a). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 144–155. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Suarjana, I. M., Parmiti, D. P., & Safitri, P. E. A. (2018b). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 144–155. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14417>
- Suarjana, I. M., & Renda, N. T. (2020). Implementasi Model SFAE untuk Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Simulasi Matematika. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 25–31. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23436>
- Suarjana, I. M., Riastini, N. P. N., & Pustika, I. G. N. Y. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103–114. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sudarmansyah, R., Haerudin, D., & Novianita, V. (2021). Analisis Kesesuaian Materi dengan Kompetensi pada Buku Ajar Bahasa Sunda “Panganteur Basa Sunda Pikeun Murid Sd/MI Kelas VI.” 5(1), 528–539. <https://doi.org/AnalisisKesesuaianMateridenganKompetensipadaBukuAjarBahasaSundaPanganteurBasaSundaPikeunMuridSd/MIKelasVI>
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20259>
- Sudianto, & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *10.56916/Jp.V2i2.709*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Suhada, D. (2024). Penerapan Model Kontekstual Menggunakan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa Pelajaran PKn di Kelas 4

- SDN 1 Kaplongan Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15739–15747. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36837>
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Azhari, M. H. R., Isa, H. M., & Amin, I. M. (2020). Pembelajaran Kontekstual dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*, 1(3), 161–164. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Candiasa, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berpendekatan Kontekstual ntuk Siswa Kelas VIII Di SMO Negeri 4 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Gensha*, 3.
- Suprabawa, N., Suarjana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Analisis Kemampuan Siswa Kelas IV Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1), 37–43. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i1.17024>
- Sutomo, F. G., & Aini, M. R. Q. (2024). Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 60–72. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i4.499>
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi Dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Jurnal Genta Mulia*, 9(2), 56–70.
- Ufaiwiyah, F., Yulianawati, D., & Nurlidah. (2025). Improving Students' Mathematical Understanding Through Contextual Learning In Fourth-Grade Elementary School Students. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 58–65. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v7i2.23597>
- Ulum, M. K., S, E. E., & Ysh, A. S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran ADDIE terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 98–106. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24774>

- Ulumudin, M. I., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan Flashcard Matematika pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 114–1024. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.3782>
- Umardiyah, F., & Nabila, A. I. (2022). Development of Flash Card Learning Media at 3D Distance Materials. *Applied Science in Learning Research*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.32764/application.v2i2.2988>
- Wangi, I. D. A. N. P., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 150–159. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32355>
- Widarini, N. K. L., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2022). Pop-Up Book Media Assisted By QR Code For Second-Grade Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 439–447. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.47223>
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementansi yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 66–81.
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, N. G. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>
- Winaya, G. S. M. D., Dibia, I. K., & Rati, N. W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Berbasis Pendekatan PMRI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 470–478. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2017). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa*, 10(1), 23–33. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>
- Ximenes, E. N., Suarjana, I. M., & Wirabrata, D. G. F. (2023). Peer-Tutor Assisted Problem-Based Learning Model on Mathematics Critical Thinking. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 315–323. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61390>
- Xodabande, I., Iravi, Y., Mansouri, B., & Matinparsa, H. (2022). Teaching Academic Words With Digital Flashcards: Investigating the Effectiveness of Mobile-Assisted Vocabulary Learning for University Students. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.893821>
- Yanti, E. S. M., Pestalozi, D., & Valen, A. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD

- Negeri 83 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.317>
- Yantik, F., Sutrisno, & Wiryanto. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Yolanda, A., Sihotang, M., Zebua, J. A., Hutasoit, M., & Sinaga, Y. L. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301–308. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Yulia, E., Helmanto, F., & Mawardini, A. (2025). Visual Literacy Skills Among Second Grade Students At SDN Cipanas. *Ishel: International Seminar on Humanity, Education, and Language*, 1, 205–214. <https://doi.org/10.21009/ishel.v1i1.57137>
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>
- Yunus, W. P., Sukmawati, & Rosleny. (2025). Keterampilan Guru mengadakan Variasi pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.765>
- Zadulhaq, A. J., Asih, I., Alamsyah, T. P., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2021). Penggunaan Media Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Biasa Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berhitung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 200–207. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Zahro, F., & Salimi, M. (2024). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajar Matematika tentang Pecahan pada Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 1 Gemeksekti Tahun Ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1634–1640.