

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 370–380.
- Aras, L. (2020). *Bilangan dan Pembelajarannya Pegangan Bagi Guru Dan Calon Guru SD* (pp. 7–9). Pustaka Ramadhan.
- Aritonang, A. F. (2024). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(10), 231–240.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- 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.
- Fakhrudin, A. R., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Sudatha, I. G. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Missouri Mathematics Project pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 10–19.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik)*. Pascal Books.
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. <https://www.researchgate.net/publication/332092064>.
- Fredlina, K. Q., Werthi, K. T., Astuti, H. W., Parella, E., & Ariswandy, D. (2021). Literasi Digital Bagi Pendidik Indonesia dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 2(02), 108–114.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.

- Hamzah, A. H., Mesra, R., Karo, K., Alifah, N., Hartini Aditya, Agusta, G. P., Yusuf, F. M., Endrawati, S., Febriyanti, Laila, Lisarani, V., Ramadhani, I., Larekeng, S. H., Tunnoor, S., Bayu, R., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83–91.
- Kemendikbudristek. (2022). *Matematika Fase A - Fase F*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen*.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 836–843.
- Magdalena¹, I., & Tsabitah², J. F. (2023). Perumusan Tujuan Pembelajaran Menggunakan Rumus A B C D di Sd 01 Cipondoh Kota Tangerang. 1. <http://jurnal.anfa.co.id>.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 504–515.
- Masfufah, E., Sari, E., Munafi'ah, A., & Kusmawati, H. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran Yang Efektif dan Efisien. *Journal of Student Research*, 1(1), 215–230.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Edukatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405.
- Ningsih, N., & Fadilah, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pecahan di Kelas 3 MI Nurul Huda. *AS-SABIQUN*, 5(1), 248–261.
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.

- 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.
- Permendikbudristek No 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses.
- Pitasari, M., & Febriyanti, B. D. (2023). Analisis Kelengkapan Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran pada Mahasiswa PGMI Semester V. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(1), 35–42.
- Pratiwi, N., & Djatmika, E. T. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526.
- 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.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia*, 5(1), 86–96.
- Putra, Y. W. S., Priyoatmoko, W., Fitriati, T. N., Kusuma, A. F. A. A., Rahmayadi, G. E., Wardhani, D., Ardiansyah, R., Machmudi, M. A., & Setiawan, D. (2024). *Pengantar Teknologi Multimedia* (pp. 13–14). Tohar Media.
- Putri, I. G. A. P. L., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2023). Model Contextual Teaching Learning dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 10–17. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58340>.
- Puwarno, D. G., & Naibaho, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru Dengan Memperhatikan Rumusan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 276–281.
- Rahayu, N. L. J. S., Wiarta, I. W., & Paramita, M. V. A. (2025). Media Petung Bumi Based on Contextual Approach Effectively Used in Mathematics Learning. *Journal of Learning, Media, and Technology*, 1(1), 35–41.
- Rahmadani, A., Wandini, R. R., Dewi, A., Zairima, E., & Putri, T. D. (2022). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis dan Mengefektifkan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 427–433.
- Rahman, R. F., Sukamto, S., & Untari, M. F. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Open Ended Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(1), 28–37.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.

- Rosdianah, P. T., Zahyuni, V., & Manzis, I. (2022). Penerapan Pembelajaran Matematika Materi Geometri di SDN 64/I Muara Bulian. *FONDATIA*, 6(2), 174–191.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Saragih, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Kompetensi dengan Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Menggunakan Metode Quasi Experimental Design Untuk Meningkatkan Percepatan Pencapaian Kompetensi Dasar dalam Materi Relasi dan Fungsi di Kelas X TP 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 8(1), 116–120.
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48–59.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69.
- Simarmata, S. M., Sinaga, B., & Syahputra, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Matlab. *Jurnal Cendekia*, 6(1), 692–701.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*. Bandung. ALFABETA, cv.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Pudjawan, K., & Parmiti, D. P. (2021). Improving Student Arithmetic Ability Through Interactive Multimedia Development on Mathematics Competencies of Third Grade Elementary School Students. *2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 195–199.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., & Suartama, I. K. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202.
- Supratman, M., Sutajaya, M., & Suja, W. (2023). Analisis Pengembangan Pendidikan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Tri Hita Karana dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 29–37.

- Suryanti, A., Putra, I., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.
- Sutrisna, D. (2023). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jentre*, 4(1), 64–74.
- Swandewi, N. W., & Agustika, G. N. S. (2024). Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 420–428.
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2017). Metode Penelitian Pengembangan. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Trimansyah, T. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725.
- Unaenah, E., Khairunnisa, A., Ningrum, N., & Sabilah, S. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian pada Bilangan cacah Siswa Kelas IV Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*.
- Uno, W. A., & Bidi, U. (2025). Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia: Studi Pengembangan pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan. *Jutech: Journal Education and Technology*, 6(1), 255–264.
- Wahyuningsih, L., & Parmiti, D. P. (2023). 3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 437–447.
- 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.
- Widiari, N. K. S., & Wiarta, I. W. (2024). Interactive Multimedia Based on Contextual Approach in Mathematics Subjects for Fourth Grade of Elementary Schools. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 352–360.
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 20–25.
- Wijayanti, W., & Fathurrahman, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Petuasina Berbasis Adobe Flash pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 146–151.

- Wulandari, E. (2022). *Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning*. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1 (2), 26–32.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41.
- Yanti, A. W., & Novitasari, N. A. (2021). Penggunaan jurnal reflektif pada pembelajaran Matematika untuk melatih kemampuan komunikasi matematis siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 321–332.

