

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, K., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia 1. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v4i1.895>.
- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>.
- Aras, L. (2020). *Bilangan dan Pembelajarannya : Pegangan Bagi Guru dan Calon Guru SD*. Pustaka Ramadhan.
- 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. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>.
- Fakhruddin, 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. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.63764>.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrazil, Ed.). Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 2, Number 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.

- Ginting, J. F. br, Simatupang, L., & Naibaho, D. (2024). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas XII di SMK Negeri 1 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 22–54. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.748>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. 3(2). *Jurnal Dinamika*. <https://jurnal.iainsalatiga.ac.id/index.php/dinamika/index>.
- Hendra, Afriyandi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibun, R. P. A. H., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- 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.
- Nurhalisa, S., Aeni, J., Afifa, E. L. N., & Malik, M. S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membandingkan Dua Bilangan Cacah Siswa Kelas II B SD Negeri Pajambon. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v6i1.1894>.
- Octavyanti, N. L. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 66–74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Syadiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. (2014).

Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>.

Putu, N., Wulandari, D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>.

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. (2024). Media Petung Bumi Based on Contextual Approach Effectively Used in Mathematics Learning. *Journal of Learning, Media, and Technology*, 12(2), 35–41. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v12i2.812>.

Rahma Puteri, A., Nur Nasution, W., & Irwan Padli Nasution, M. (2025). Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>.

Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024a). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 4). <https://jurnaldidaktika.org/5045>.

Rahmadi, Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024b). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 4). <https://jurnaldidaktika.org/5045>.

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>.

Rosmiati, R., Anwar Hadi Firdos Santosa, C., Sultan Ageng Tirtayasa, U., & Author, C. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Serang. 6(2). *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2752>.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>.
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>.
- Sudijono, A. (2013). *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. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45491>.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Permana, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Game Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third Grade Students*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>.
- Sungkono, Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). *Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo*. 9(2), 195–199.
- 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.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2017). *Metode penelitian pengembangan*. . Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan*. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i1.311>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.46320>.
- Widiari, N. K. S., & Wiarta, 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.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.81831>.

Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.

