

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Sisertai Aplikasi SPSS)*. 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.
- Anggraini, D. T., & Mustadi, A. (2024). *Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students' Motivation and Story-reading Skills at the Third Grade of Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646>.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 981–990. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/496>.
- Arrum, A. H., Pertiwi, C. K., Nurhanifa, R., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan *Concrete Pictorial Abstract* (CPA) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1) 1478–1486. <https://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2126>.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Butar, F. E. B., Sidabutar, R., & Sauduran, G. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(2), 420–426. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i2.1796>.
- Choir, S. M., & Reffiane, F. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbatuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 271–277. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.220>.

- 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, 14–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Pramuditya, D. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Dewi, N. L. P. Y. A., Parmiti, D. P., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). *Interactive PowerPoint Multimedia Based on ISpring Suite to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools*. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 650–660. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90921>.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>.
- Dharmayani, N. P. A. G., & Agung, A. A. G. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>.
- Fajar, M., Hanif, M., & Fitriyani, N. S. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur Rangkasbitung. *Didaktika*, 1(1), 190–199. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i1.33715>.
- Fitriyani, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>.
- Gusasi, N., Lukman, L., Jamaludin, J., Misnah, M., & Ratu, B. (2024). Pemanfaatan Multimedia dan Gaya Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Larobenu. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 71. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.605>.
- Hadi, J., Anwar, Y. A. S., Mukayati, & Salsabila, D. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(2), 658–663. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3216>.
- Hermawan, M. S., Rismawan, K. S. G., Diarta, I. M., Wahyuni, N. K. H. S., & Yuda, I. K. A. T. (2025). Apakah *Small-Group Discussion* Efektif Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Asesmen Pembelajaran Kurikulum Merdeka?. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 15(1), 9-15. <https://doi.org/10.36733/jsp.v15i1.10392>.
- Hanifah, S. S., Wulan, N. S., & Sumiati, I. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif

- Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Materi Analisis Data. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIK Universitas Mandiri*, 09, 1749–1758. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.896>.
- Harahap, A. N., Ananda, A., Gistituati, N., & Rahmawati, T. (2024). Perbandingan Sistem Pendidikan Negara Jepang dan Indonesia. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 386–390. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5272>.
- Hikam, F. M., Faishal, M., & Zannah, N. A. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Al-Quran Hadist Melalui Kompetensi Pedagogik Guru. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 5(2), 209–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.991>.
- Hobri, Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., Budi, H. S., & Helmi, M. I. (2022). Matematika SD/MI KELAS IV. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan*. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Joyoleksono, S. K., Raharjo, T. J., & Suratinah. (2022). Pengaruh Model *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/35803/12898>.
- Junaedi, & Wahab, A. (2024). Pembelajaran Bilangan Cacah pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.56467/jptk.v7i1.126>.
- Kusumayani, N. M. N., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Modul Ajar Mata Kuliah Matematika Teknik untuk Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 225–233.
- Lactona, I. D., & Cahyono, E. A. (2024). Konsep Pengetahuan; Revisi Taksonomi Bloom. *Enfermeria Ciencia*, 2(4), 241–257. <https://ejournal.abdiamanah.or.id/index.php/ec/article/view/64>.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i1.3192>.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Journal On Education*, 05(04), 13484–13497. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Musarillawanty, N., Selaras, G. H., Fadilah, M., & Darussyamsu, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Sistem Koordinasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 87–91. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1064>.
- Nurlita, A., & Jailani, J. (2023). Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kolaborasi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan*

- Matematika*, 12(1), 771. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6436>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Prasastisiwi, A. H. (2024, September). Posisi Indonesia di PISA 2022, Siapkah untuk 2025? *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/posisi-indonesia-di-pisa-2022-siapkah-untuk-2025-6RLyK>.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>.
- Pratama, M. P., Sripatmi, S., Salsabila, N. H., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 9–17. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.428>.
- Pratiwi, D. A. D., & Agung, A. A. G. (2024). Video Animasi berbasis *Discovery Learning* Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Purniawati, N. K. S., & Agustika, G. N. S. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Nama dan Lambang Bilangan bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 263–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74472>.
- Rahmawati, S., & Wijaya, B. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V UPTD SDN Gili Barat. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 34–49. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.1975>.
- Rakhmawati, D. (2021). *Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models*. *SHES: Conference Series*, 4(5), 550–554. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66052>.
- Ramadhan, M. J., Santiyadnya, N., & Pracasitaram, I. (2022). Media Pembelajaran Nodemcu8266 Menggunakan Iot pada Mata Kuliah Sistem Kendali Berbasis Komputer di Prodi S1 Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 11(2), 82–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpte.v11i2.48430>.
- Ratnaningtyas, D., Andri Aka, K., & Wahyudi. (2023). Multimedia Interaktif pada

- Materi Volume Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke -6*, 887–892.
- Rukhmana, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas VIII. *Edu Research*, 3(2), 19–27. <https://doi.org/10.47827/jer.v3i2.71>.
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>.
- Saputra, I. M. A. S., Agustiana, I. G. A. T., & Dharmayanti, P. A. (2023). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Mind Mapping Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 41–47. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.60203>.
- Sari, N. P. P. K., & Agung, A. A. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.54749>.
- Simanjuntak, R. E. C., & Murniarti, E. (2024). Peran Guru dalam Mengintegrasikan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar Fase A. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9511–9517. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5381>.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jtk/article/view/791>.
- Sulastika. (2020). Metode PBL pada Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMDIG) Materi Fitur Pembuatan Slide Presentasi. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56702>.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.
- Syah, S. H., Affandi, N., & Umalihayanti. (2024). Pengaruh Kompetensi dan Pelatihan Terhadap Kinerja Guru Melalui Motivasi pada Sekolah Dasar Swasta di Kabupaten Serang. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*, 7(3), 2589–2598.
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 13404–13408. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.12696>.
- 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. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60473>.
- Wirevenska, I., Saputri, L., Mardiaty, M., & Putri, C. K. (2022). Pengaruh

- Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Kelas VIII MTSS Nurul Ihsan. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 100–107. <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.691>.
- Wulandari, A., Sulistyowati, R., & Hakim, L. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* pada Materi Usaha dan Energi untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83–88. <https://doi.org/10.31851/luminous.v3i2.8860>.
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>.
- Wuryanto, H., & Abduh, M. (2022). Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi. *Direktorat Guru Pendidikan Dasar*. <https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li>.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>.
- Zulva, M., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Si Bula (Stik Bilangan Bulat) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas IV SDN 18 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 812–820. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.627>.