

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Aini, Q., Azizah, N., Salam, R., Santoso, N. P. L., & Oganda, F. P. (2023). Skema Kredibilitas Sertifikat Berbasis Ilearning Gamifikasi Blockchain pada Kampus Merdeka. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(1), 203–214. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106164>
- Aisyah, N., Psb, M. S., & Sofiyah, K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 86–97. <https://indojournal.com/index.php/jejakdigital/article/view/42>
- Alexandra, G., & Ratu, N. (2018). Profile Of Mathematcal Critical Thinking Skills Junior High School Students With Graded Response Models. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 103-112
- Alfatihah, A., Husniati, H., & Affandi, L. H. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 15 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1657–1664. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.794>
- Aliyah, D., Rohmah, N., Qomariyah, N., & Salsabila, Y. (2024). Implementasi Teori Pembelajaran IPA SD/MI. *Journal of Education*, 5(2), 1–17.
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstrutivisme Vygotsky dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut Pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46–52. <https://doi.org/10.29210/120212953>
- Antara, I. G. W. S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>
- Antara, I. G. W. S., Widiana, I. W., & Jampel, I. N. (2024). Assitive Technology in Mathematics Education: Investigating the Effectiveness of Math Manipulatives for Students with Disabilities. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 519–527.

<https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.85378>

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika Andi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jppg.v5i1.46323>
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/https://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1776/>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer
- Bukian, P. A. W. Y., & Sujana, W. (2022). Budaya “Mejejahitan” Bagi Wanita Sebagai Kearifan Lokal di Bali. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 5(2), 190–194. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i2.2512>
- Bukian, P. A. Y. W., Sugiartini, D. K., & Dewi, P. D. P. K. (2020). Aktualisasi Perempuan Hindu dalam Jejaitan, Banten dan Upakara sebagai Pelestarian Budaya dan Kesadaran Estetika Manusia Bali. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 420–432. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/download/534/528>
- Cahyani, N. L. P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538–548. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Cristi, S. D., Pangestuti, Y., Arianti, A. D., & Setiawaty, R. (2026). Pengembangan Media Interaktif Cermat Berbasis Kearifan Lokal Pati dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Kelas VI. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan dan Sastra ISSN*, 3(1), 10–26. <https://doi.org/10.51574/vokatif.v3i1.4530>
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*

- Tambusai*, 7(3), 31712–31723. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>
- Damayanti, P. S., Srirahmawati, I., & Purnawati, S. (2022). Pengembangan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(2), 85–92. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.85-93>
- Dendodi, D., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Alacrity : Journal Of Education. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 293–304. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.456>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1790>
- Dewi, N. L. P. J., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Peningkatan Literasi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar melalui E-Modul Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 144–158. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v8i1.3243](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3243)
- Diantara, P. K. P., Agustika, G. N. S., & Wahyuni, K. A. (2025). Contextual-Based Multimedia on Multiplication and Division to Enhance Students' Conceptual Understanding. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5(3), 621–629. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i3.100966>
- Dinata, M., Anggraini, J., Awwalinnahar, V., & Andrian, F. (2025). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality (AR) Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Journal of Education Science*, 5(1), 416–429. <https://doi.org/10.58917/ajjes.v5i1.580>
- Diputera, A. M., Zulpan, E. G., & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini yang Meaningful, Mindful, dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas*, 10(2), 108–120. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.65978>
- Duma S. Y., et al. (2024). Buku Ajar Statistika Matematika. Cetakan Ke-1 Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Efriyani, R., & Aryani, Z. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 3(9), 1–4. <https://doi.org/10.00000/ay072814>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Femisha, A., & Madio, S. S. (2021). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran CTL dan BBL. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 97–112. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1029>

- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori Konstruktivisme dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30–38. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1776>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, N., Azis, A., Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., Hutagaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian. In *Yayasan Kita Menulis*. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20BukuDasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf)
- Fitri, N., & Anas, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 649–660. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/4412/2231>.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Habibi, C. D., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1341–1351. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.620>
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019). Timss Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 562–569. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/snpcp/article/view/1096>
- Hafidzhoh, K. A. M., Madani, N. N., Aulia, Z., & Setiabudi, D. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390–397. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142>
- Hapsari, L. Z. R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(2), 651–660. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i2.721>
- Harsela, J., Subhananto, A., & Al Fuad, Z. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Kelas V pada Materi KPK dan FPB. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(1), 1.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID -19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>
- Hawani, H. R., Sastrawati, E., & Hidayat, A. F. (2026). Pengembangan E-Modul

- Pembelajaran Etnomatematika Berbasis Gentala Arasy pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 53–67. <https://doi.org/10.24256/pijies.v9i1.9329>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>
- Husna, H. (2023). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 2177–2188.
- Ilham, M. F., Arba'iyah., & Tiodora, L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Multilingual*, 3(3), 380–391. <https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i3.437>
- Islami, F. H. (2021). Kajian literatur model pembelajaran bermakna (Meaningful Learning). *OSFPREPRINTS*, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/dm284>
- Ismalia, I., Sari, N., Meliyana, R., Yulyani, V., Furqoni, P. D., & Nuryani, D. D. (2023). Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Kader Kesehatan Pada Pemberdayaan Kader Di Puskesmas Palapa Kota Bandar Lampung: The Effect of Giving Pre-Test and Post-Test on Health Cadres in Empowering Cadres at the Palapa Health Center in Bandar Lam. *Experimental Student Experiences*, 1(1), 67–72. <https://doi.org/10.58330/ese.v1i1.125>
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.469>
- Kafuji, D. R. I., & Mahpudin, M. (2023). Pengaruh Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *POLINOMIAL Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 30–34. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.324>
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Kania, N., Juandi, D., & Fitriyani, D. (2022). Implementasi Teori Pemecahan Masalah Polya dalam Pembelajaran Matematika. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(1), 42–49. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i1.5>
- Khoerunnisa, A. S., Suharna, A., Sholehah, A. F., Nuraeni, A., & Tarsono, T. (2024). Pendidikan Bermakna: Solusi Kejenuhan dalam Kegiatan Pembelajaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 4448–4461. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15400>
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah

- Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463–474. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Legowo, Y. A. S., Puspitasari, N., Shintya, Y., Baligh, L. N. A., & Setiyawan, J. N. (2023). Gamifikasi: identifikasi jenis permainan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.1-11>
- Lestari, R., & Cahyono, K. E. (2020). Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas Dan Solvabilitas Terhadap Return Saham (Studi Pada Perusahaan Consumer Goods Di Bei). *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 9(3), 17. <http://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jirm/article/view/2993>
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.531>
- Mailani, E., Rarastika, N., Saragih, H. A., Butar, G. J. P. B., & Tarigan, O. G. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Deep Learning Dan Media Interaktif. *Journal Educational Research and Development*, 1(4), 417–424. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/465>
- Maksum, A., Widiana, I. W., & Marini, A. (2021). Path Analysis of Self-Regulation, Social Skills, Critical Thinking and Problem-Solving Ability on Social Studies Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 613–628. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14336a>
- Mandar, Y., & S. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>
- Maulida, A. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2335–2345. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.572>
- Mawardi, K., Arjudin, A., Turmuzi, M., & Azmi, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Tahapan Polya. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 1031–1048. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.260>
- Metha, N. P. M., Agung, A. A. G., & Wahyuni, K. A. (2025). Virtual Adventure: A Digital Fun Book Utilizing Problem-Based Learning in IPAS for Fifth Grade Subject on Ecosystems Harmony. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 365–

374. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.95276>

- Misnawati, M., Junari, J., Teibang, D., Ilham, I., & Luthfiyah, L. (2025). Evaluasi Hasil Asesmen Melalui Pemberian Umpan Balik dalam Tes Formatif sebagai Tolak Ukur Hasil Belajar Siswa Kata kunci. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2236–2242. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6836>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Nurhidayah, V., & Syarif, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Gondang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5714–5728. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2231>
- Nurjamilah., Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3075>
- Nurlina, N., Nurfadilah., & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Patingki, A., Mohidin, A. D., & Resmawan, R. (2022). Hubungan Gaya Kognitif Siswa dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 70–80. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15412>
- Permatasari, J. I., Wakhyudin, H., & Cahyadi, F. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Proses Pemecahan Masalah Soal Cerita Bilangan Pecahan Kelas V SD Negeri Karangtempel Semarang. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 261–268. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a2653>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Pratidiana, D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Matematika Unma Banten. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.3554>
- Pratiwi, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & Azhari, S. (2023). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(2), 53–59. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- Pratiwi, G. A. N. R. A., Widiana, I. W., & Werang, B. R. (2023). Pengaruh Implementasi Manajemen Kelas Berbasis Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMAN 4 Denpasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2911–2920. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.696>

- Priutami, P. S., Putra, I. P. Y. P., Indrayani, A. W., & Adiatmika, I. P. G. (2022). Durasi Mejejaitan dengan Kejadian De Quervain Syndrome pada Pedagang Banten di Kota Denpasar. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 10(2), 84–88. <https://doi.org/10.24843/MIFI.2022.v10.i02.p05>
- Purba, D., Nasution, Z., & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya tentang Pemecahan Masalah. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 25–31. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i1.2204>
- Purnamasari, R. Y. D., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Petualangan Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Datar di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1120–1126. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1376>
- Putra, B. D., & Dahlan, S. S. (2022). Pengembangan Pelatihan Pertanian Berbasis Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). *Jurnal Eboni*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.46918/eboni.v4i1.1562>
- Putra, I. M. D. E. A., Agung, A. G., & Wahyuni, K. A. (2025). Flipbook Media Based on Problem-Solving to Improve Fifth Grade Students ' Learning Outcomes in Pancasila Education. *Mimbar Pendidikan Indonesia Volume*, 6(1), 148–157. <https://doi.org/10.23887/mpi.v6i1.97792>
- Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pecahan Kelas IV. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 27–43. [https://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala\\_email](https://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala_email)
- Putri, A. A. V. W., Widiana, I. W., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Augmented Reality Belajar Membaca untuk Menumbuhkan Kemampuan Kognitif dan Literasi Membaca Awal Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 504–512. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.83973>
- Putri, A. F., Naila, I., & Afani, K. D. A. (2023). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Ethno Sains Pada Mata Pelajaran Ipas Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(433–442). <https://doi.org/10.30998/sap.v7i3.16067>
- Putri, A. S., Riswari, L. A., & Fardani, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mentari Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 1040–1055. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3783>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rafiyati., Setiadi, D., & Mahardika, D. T. A. (2025). Penerapan Permainan Papan (Math Adventure) Edukatif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal*

- Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 674–678. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.702>
- Rahmaniah, W. A., & Zainuddin, A. (2023). Modul Digital Matematika Berbasis Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 169–176. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v7i1.58338>
- Rahmatullah, A., Yensy, N. A., Agustinsa, R., Utari, T., & Stiadi, E. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(2), 272–285. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.2.272-285>
- Rahmawati, K. S. N., & Wardani, R. P. (2025). Inovasi Bahan Ajar Digital: Pengembangan E-Modul Read-STEM sebagai Solusi Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(2), 167–175. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v12i2.53705>
- Rahmi, V. J., Firdaus, R., Yunarti, T., & Herpratiwi, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbantu QR-Code untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Materi Bangun Ruang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1046–1059. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3724>
- Rangga, O., & Bilo, D. T. (2024). Strategi Penggunaan Media Digital dalam Pengembangan Kurikulum PAK untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Tinggi Agama Kristen Arastamar Grimenawa Jayapura, Indonesia kualitas pembelajaran. Dalam konteks PAK, partisipasi siswa dapat diukur melalui. *CORAM MUNDO (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)*, 6(2), 87–94. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v6i2.386>
- Rianti, N. W. C. N., Alinski, P. S. M., Diantari, K., & Madiya, I. W. (2024). Mai Mejejaitan: Game Edukatif Berbasis Digital Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Remaja Di Bali Untuk Mempertahankan Budaya Lokal Di Tengah Arus Globalisasi Demi Mewujudkan Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 4, 223–241. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/8700>
- Rigusti, W., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. <https://eprints.untirta.ac.id/23612/1/42>. Prima.pdf
- Riswari, L. A., Nugroho, F. A. W., & Susanti, O. I. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Ibtidaiyah Berdasarkan Gender Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 7(2), 181–191. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.2>
- Rival, S., & Rahmat, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Untuk Pemahaman Konsep Dasar Matematika Bagi Mahasiswa Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.1.57-68.2023>

- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 61–66. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.38>
- Ruwaidah, R. (2026). Integrasi Etnomatematika Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pedagogi Nusantara*, 1(1), 9–18. <https://e-journal.permatasukma.com/index.php/jpn/article/view/3>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Saekoko, N., Benu, S., Oematan, I. W. A., & Pa, H. D. B. (2025). Peran Evaluasi Formatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(2), 336–350. <https://doi.org/10.63822/8t7k4h35>
- Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9817–9824. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14625>
- Salma, F. A., & Sumartini, T. S. (2022). Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara yang Mendapatkan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Discovery Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 265–274. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1103>
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Sari, E. A. P., & Putri, S. F. (2024). Prototipe Augmented Reality (AR) menggunakan Website Assemblr untuk Meningkatkan Pemahaman Akuntansi Perusahaan Jasa pada Siswa SMK. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics*, 4(1), 39–47. <https://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/8853/3112>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal Dan Karakter Pada Kelas Iv Subtema 3 Bangsa Terhadap Daerah Tempat .... *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 136–145. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13834> Abstrak
- Sidok, M. A., Dhema, M., & Anomeisa, A. B. (2023). Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>

- Sihotang, D. R. A., & Elfitra, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(2), 120–130. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v14i2.5810>
- Sinaga, G. G., Sinaga, I. R., Sitio, S. R., Hutagaol, S. Y. B., Simbolon, Y. M. S., & Saragih, D. I. (2025). Analisis Pemahaman Peserta Didik Mengenai Materi Pecahan Di Sekolah Dasar Negeri 060856. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(3), 5021–5026. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/2777>
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E. T. B., Chairunnisa., Subroto, D. E., & Mardhiyana, D. (2022). Model-model pembelajaran. Sada Kurnia Pustaka
- Solichin, M. M. (2021). *Paradigma Konstruktivisme dalam Belajar dan Pembelajaran*.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sudianto, S., & 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>
- Sugiarto, T. (2020). Contextual teaching and Learning (CTL) (Vol. 7550334). cv. Mine
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Sulhaliza, A. P., Ananta, A. F. Q., & Ermawati, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Dengan Media Power Point Interaktif Macan (Materi Pecahan). *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 19(2), 1478–1487. <https://doi.org/10.55558/alihda.v19i2.154>
- Sumantara, I. N., Widiana, I. W., & Yudiana, K. (2021). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Wizer.Me Meningkatkan Literasi Numerasi dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Bilangan Bulat. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 279–292. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50963>
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Suryonegoro, B. M., Wuryastuti, M. L., & Munahefi, D. N. (2024). Kajian Teori: Pengembangan Buku Ajar Matematika Berbantuan MathCityMap untuk

- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model PjBL-STEAM Berorientasi Teori Belajar Bermakna pada Kebudayaan Jawa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 449–460. <https://proceedings.unnes.ac.id/prisma/article/view/2987>
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i2.890>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49–67. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Tutiareni, T., Hendrawan, B., & Nugraha, M. F. (2021). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 7(2), 12–19.
- Utama, I. D. M. D., Pascima, I. B. N., & Mertayasa, I. N. E. (2024). Pengembangan Game Mejejaitan Bali sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali untuk Remaja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 13(3), 186–190. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i3.86649>
- Wahyudi, W., & Rhendica, R. (2023). Kajian Landasan Antropologis dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Membangun Pengalaman Belajar yang Bermakna dan Berkesinambungan. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.21093/bjie.v3i2.7837>
- Wahyudini, A. I., Prianto, M. H., & Yuliana, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *El-Miaz: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 4(2), 63–77. <https://jurnal.mialazhar.sch.id/index.php/el-miaz/article/view/156>
- Wardhana, I. P. B. W., Suarni, N. K., & Putrayasa, I. B. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Cabri 3D Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self Efficacy Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 275–286. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v7i2.2488](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2488)
- Wardhani, A. K., Haerudin., & R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Materi Geometri. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.31949/dmj.v2i2.2074>
- Warman, W., Nurlaili, N., Lorensius, L., Yustinus, Y., Rudinah, M. N. I., Kristianus, K., Saputra, A. P., Sukur, P., Nurlaelah, N., Aris, A., Pitriyani, A., Fatcholis, F., Remi, S. N., Sutriyanto, A., Yuniari, A. I., Yesepa, Y., Delianus, D., Rejeki, S., Buik, Y., & Randa, O. E. (2022). Perilaku Organisasi di Bidang

Pendidikan. Yogyakarta: Jejak Pustaka

- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiana, I. W., Triyono, S., Sudirtha, I. G., Adijaya, M. A., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2023). Bloom ' s revised taxonomy-oriented learning activity to improve reading interest and creative thinking skills activity to improve reading interest and creative. *Cogent Education*, 10(2), 1–16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221482>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Dalfian., Nurcahyati, S., Devriany, A., Khairunnisa., Lestari, S. M. P., Rusdi., Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Sjahriani, T., Widya, N., & R. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian. In *CV Science Techno Direct*.
- Wijayanti, P. T., Rhamadani, N., Oktadika, U., Adiputra, M. J., & Sari, M. Y. (2025). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Teori Konstruktivisme Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 32–37. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3219>
- Wildaniati, Y., Santoso, A., & Dewi, R. S. I. (2024). Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik. *Eelemetary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 12–26. <https://doi.org/10.32332/elementary.v10i1.9015>
- Yani, N. M. I., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2024). Strategi Pembelajaran Metakognitif Berbantuan Video Animasi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 391–401. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74788>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>