

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana & Zeny Novia. (2022). Pengembangan Chatbot Berbantuan Web Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2). <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi & Aplikasinya)*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha
- Ambar Indraswari, & Gamaliel Septian Airlanda. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 530 - 538. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4327>
- Amir, N. F., & Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jeer.v2i1.48>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4).
- Ananda, T. Y., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran Berbantuan Construct 3 Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Andriani, K. M., Maemonah, & Wiranata, R. S. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 – 2020. *Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1).
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan

- Model ADDIE. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4).
- Anggraini, I., Hidayati, V. R., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 168–173. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>
- Anggreni I Gst . Ayu Sri, Wiarta, I. W., & Putra, DB. K. . Ngr. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran (SAVI) Berbantuan (TIK) Terhadap Kompetensi
- Arini, N. L. P. D., & Agustika, G. N. S. (2021). Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbantuan Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 50–59. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32357>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia. Diakses dari: <https://idr.uin-antasari.ac.id/16140/1/Ani%20Cahyadi%20Pengembangan%20Media%20%28book%29.pdf>
- Cintia, G. K. T. P., & Cintiasa, G. P. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Berbantuan Model Teams Game Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 118–124.
- Citriadin, Y. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar)*. Mataram: Sanabil.
- Desky, P. R., Husaini, & Iswanto, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Darussalam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 253–258. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22711>
- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbantuan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (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/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbantuan Kearifan Lokal Bali pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.58348>

- Dewi, N. L. P. A. G., & Wiarta, I. W. (2021). Media Pembelajaran MultiPly Cards Berorientasi Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 109–114. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32173>
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). 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>
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Konteks Budaya Lokal untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1).
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Dzikri, A., Aisyah Hadi, N. S., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>
- Febriyandani, R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Giri, N. K. S. W., Suniasih, N. W., & Wiarta, I. W. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Probing Prompting dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 78–86. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i1.44990>
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3). <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1171-1178.2021>
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna100>
- (<https://www.shutterstock.com/id/image-vector/fraction-pizzas-pie-fractional-on-slices-2293469209>)
- Harahap, I. I., & Albina, M. (2025). Analisis Efektivitas Penerapan Metode Ceramah Sebagai Strategi Pembelajaran Di Dalam Kelas. *Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*.

- Kadek, N., Cahayanti, A., & Ambara, P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 132–140. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Kamalini, N. M. T., & Wiarta, I. W. (2024). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar dengan Model Student Teams Achievement Division Berbantuan Multimedia Interaktif. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 379–389. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i3.79559>
- Khairunnisa, & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbantuan 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>
- Kurniawan, D., Nur'aeni, E., Hidayat, S., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Prezi pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(33). <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/padaringan/index>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitriah, & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Diakses dari: <https://repository.uinmataram.ac.id/2678/1/Dimensi%20media%20pembelajaran.pdf>
- Liana, E., Khozim, A. A., & Iqbal, M. G. Al. (2023). The Effectiveness of Domino Card Media on Mathematics Learning Outcomes on Equivalent Fraction Material in Elementary Schools. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 5(4). <https://doi.org/10.61227>
- Lismawati. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori Dan Praktik Untuk Tendik Dan Catendik (Implementasi Evaluasi Berbantuan Daring)*. Jogjakarta: KBM Indonesia. Diakses dari: <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/14002/1/E-Book%20Evaluasi%20pembelajaran%20teori%20dan%20praktik%20untuk%20tendik%20dan%20catendik.pdf>
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(2), 272–281. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah*, 14(1). <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>

- Mesra, R., Salem, V. E. T., Poliii, G. M. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Riska, Y., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, P. N. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital. Diakses dari: <https://osf.io/preprints/osf/d6wck>
- Monica, S., Susanta, A., dan Yensy, N. A. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Educatio Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* . 4(2), 220-228. Doi: <https://ejournal.unib.ac.id/JPPMS/article/view/8239>.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mufida, H. A., & Nurtjahyani, S. D. (2024). Dinamika Pembelajaran Matematika dalam Model Teams Games Tournament (TGT): Studi Kasus Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Teknologi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4).
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10). <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Mulyan, A. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Piaget. *Journal of Education Research and Technology (IJERT)*, 4(2), 18-19.
- Mulyani, A., & Jamilan. (2024). Rancangan Pembelajaran Berlandaskan Teori Konstruktivisme Dan Humanistik. *Journal of Education*. <https://jurnaledu.com/index.php/je>
- Mustakim, Harimansyah, G., Qodratillah, M. T., Ruskhan, A. G., Sangsaka, S. S. T. W., Zahra, S., Sitanggang, S. R. H., Amalia, D., Solihah, A., & Darnis, A. D. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nilawati, N. K. A., Agustika, G. N. S., & Wiarta, I. W. (2024). Media Pop Up Book Berbantuan Kontekstual Muatan Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 262-272. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77915>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbantuan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM. Diakses dari: <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Panjaitan, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbantuan Multimedia. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.53842/juki.v2i1.24>

- Pengetahuan Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(1).
<https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24357>
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. *Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6949>
- 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>
- 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>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Qolbuani, L., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan E-Modul pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Kelas V SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.944>
- Radiana, P. R., Wiarta, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Etnomatematika Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28906>
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). E-Modul Berbantuan Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Ratnawati, Putri, R. S., & Irsaanti, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4240>
- Restiani, I. N., Putriani, I., & Anindia, D. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Separo untuk Pelajaran Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.212>
- Ritawati, B., Liliana, S., & Tupulu, N. (2024). *Materi Pecahan*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management. Diakses dari:

https://books.google.co.id/books?id=wLn3EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta. KBM Indonesia. Diakses dari: <https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafriada.pdf>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Saputra, A., Subhan, M., & Ayuni, putri. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3824>
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shalel. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Game 2D Flash pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana untuk Siswa Kelas III Uptd SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik*, 7(2).
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02).
- Shaquille, TB. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Silviyani, D., Runisah, & Lestari, W. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).

- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Siregar, S. U., Nazliah, R., Hasibuan, R., Julyanti, E., Siregar, M., & Junita. (2021). Manajemen Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika pada SMA Labuhanbatu. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(2).
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE The Development of Grade 8 Mathematics Textbook with ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243.
- 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>
- Swiyadnya, I. M. G., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 203–210. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Digital Activity Work Book” Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal PGMI*, 12(2), 146–171. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v12i2.2627>
- Tuhuteru, L., Misnawati, D., Aslan, A., Taufiqoh, Z., & Imelda, I. (2023). The Effectiveness of Multimedia-Based Learning To Accelerate Learning After The Pandemic At The Basic Education Level. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), 128–141. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.311>
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan Isu Penelitian Uji-t dan Chi Kuadrat dalam Bidang Pendidikan. *Linier: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 182–196. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i2.7987>
- 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 Berbantuan Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>
- 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), 21–25.

- Widodo, Dr. B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*.
- Widodo, S., Ladnyani, F., Asrinto, L. O., Rusdi, N., Khairunissa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, N., Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*.
- Wiguna, I. N. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Etnomatematika Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 421–431.
- Wulandari, N. P. D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbantuan Guided Discovery Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Yulia, R., Susanti, E., & Rizal, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Android pada Materi Elastisitas Bahan untuk SMA Kelas XI. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/664>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technologi*, 4(2).
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Komunikasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>
- Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. A. (2020). Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematik. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 499–507.