

DAFTAR PUSTAKA

- 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. (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 dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 4, 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250.
- Ananta, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi Pada Materi Operasi Perkalian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 154–162.
- Anjani, N., & Setiana, L. N. (2025). Scaffolding Berbasis Media Dalam Mendukung Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(2), 88–100.
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya Astuti, P. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5).
- Awaliyah, I. N., & Yani, A. (2025). *Mathematics Learning Innovation: Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation*. 10(1), 1–18.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>

- 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.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dewi, K. C., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Melalui Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 229–243. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50366>
- Dewi, P. N. T., Azman, M. N. A., & Fajrie, N. (2025). Penerapan game scratch pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian pada kelas III di SD. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 7(1), 31–40.
- 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 (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, S., & Nurhayati, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menghitung Volume dan Luas Permukaan Bangun Ruang melalui Media Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V MI YPSM Mangiran. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 46–53.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 1.
- Febrianingrum, L. (2022). Peran Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 277–284.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Handayani, H., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2023). Pengembangan Media Game Persik “Perkalian Asik” Pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 1–18.
- Haq, R. M., Karlimah, & Apriani, I. F. (2025). Analisis media pembelajaran Papintung Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 8(2), 292–296.
- Iriana, A., Armin, R., & Putra, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Perkalian di Kelas III SD Negeri 1 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 55–61.
- Istiqomah, L., Wardana, M. Y. S., & Wakhyudin, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Petualangan Perkalian Matematika “GAPETIKA” untuk

- Siswa Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 630–639.
- Jarmita, N., Yunita, I., & Rahmi, P. (2024). Understanding the Concept of Multiplication with the Discovery Learning Model in Elementary Schools. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 16(1), 49–2685.
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121–130.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267.
- Kusumastuti, D. A., & Ghufron, M. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(4), 212–224.
- Larisa, A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 125–137. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Mahmudah, E. (2024). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Melalui Model Discovery Learning pada Siswa Kelas VI SDN 1 Mulyosri Tahun Ajaran 2023/2024.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872.
- Nugraha, A. R., Siswanto, M. A., Djafar, I., & Aini, N. (2022). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Soal Matematika Aritmatika Sekolah Dasar Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android. *Dipanegara Komputer Teknologi Informatika*, 15(1), 149–159.
- Praja, B. P., Hikmah, N., Wati, S., & Raharjo, S. (2025). Pengembangan Aplikasi Scratch untuk Mendorong Pembelajaran Matematika Kolaboratif di Kelas. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(1), 36–48.
- 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.

- 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.
- Purwaningsih, N. K. M., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Jarimatika Digital: Media Berhitung Materi Perkalian Siswa Sekolah Dasar Berbantuan Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 148–159.
- Putra, A. R., Purnamasari, V., & Riskiyati, N. (2025). Pengaruh penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN Karangayar Gunung 02 Semarang. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(3), 444–452.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 2775–4138.
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Putri, S. M. S., Latief, M., Yassin, R. M. T., & Muthia. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Keragaman Komunikasi. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 117–126. <http://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Raehang, & Karim. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174–182. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>
- Rahmadi, D., Santosa, Y. B. P., Irawan, H., & Barkah, J. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Poster Digital bagi Pendidik di SMP. *Darma Cendekia*, 3(1), 101–106. <https://doi.org/10.60012/dc.v3i1.100>
- Rahmawati, R., & Ardiyanto, A. (2023). Pengembangan Media Kalimba (Perkalian dan Pembagian) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 787–798.
- Ramadhan, F. M., & Budiyo, B. (2023). Pengembangan Media Hepi (Hebat Perkalian) Berbasis Android Pada Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3).
- Ramadhan, N., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Bilangan Cacah (Pebica) Berbasis Android Pada Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung Pada Bilangan Cacah di Sdn Tarokan 3. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 19–30.
- Rojak, A. R., Haqq, A. A., & Izzati, N. (2025). Desain Didaktis Realistic Mathematics Educations Berbasis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), 134–147.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Sihombing, J. M., Syahrial, S., & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1003–1016.
- Siregar, T. M., Nasution, A. K., Hutajulu, T. A. A., & Sitinjak, S. N. C. B. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas VII SMP Negeri 1 Padangsidempuan. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 737–742.
- Srimulyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sudatha, I. G. W., & Suranata, K. (2022). *Media Pembelajaran Digital untuk Pembelajaran Bimbingan Konseling*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Taswira, A. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V UPT SD No 9 Tamalate*.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wahyudi, A. A. R., Fauzi, J. I., & Kumara, A. H. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122. <https://doi.org/10.25157/jwp.v%ovi%oi.17159>
- 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>
- Waudy, K. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Menurut Bruner Pada Siswa. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 132–140.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Yulia, R., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Katarian Sebagai Media Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303–2319.