

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Agung, A. A. G. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). In *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022a). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. AHLIMEDIA PRESS.
- Agung, Parmiti, & Mahadewi. (2022b). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Ahli Media Press. www.ahlimediapress.com
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Apreasta, L., Subhan, M., & Silviani, R. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Matematika KD 3.3 di Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 837–847.
- 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.
- Ariani, S. E., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2025). Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning for Pancasila Content in Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 8(1), 71–81.
- Artini, N. M. A. Y., Wulandari, I. G. A. A., & Diputra, K. S. (2025). Local Wisdom Based Science Education Games Historical Places in Bali My Proud Region Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1).
- Arwasih, A., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Bait, E. H., & Nurhayati, N. (2025). Analisis Komparatif Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada Kurikulum 2013. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1).
- Asmini, N. K. S., Rati, N. W., & Paramartha, W. E. (2025). Interactive Multimedia Based on Augmented Reality for Photosynthesis Material to Improve Science Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 297–307.

- 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 (JPDK)*, 4(3), 575–585.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- 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.
- Dewi, N. K. R., & Agung, A. A. G. (2021). The Feasibility of Social Science Learning E-Book Contains Balinese Local Wisdom for Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 5(1), 39–47.
- Dewi, Z. A., & Hakim, D. L. (2024). Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Gabungan. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 217–231.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63.
- Gayatry, N. P. A. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2025). Interactive Multimedia Map of Flora and Fauna Distribution in Grade V Social Studies Content for Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13 (1), 161-169
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533–543.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
- Jamaah, Sudian, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F, Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*.

- Kemendikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen*.
- Kollo, N., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Kurikulum Merdeka. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1452–1456.
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379.
- Laila, A., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2021). Textbooks Based on Local Wisdom to Improve Reading and Writing Skills of Elementary School Students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 886–892.
- Lantakay, C. N., Senid, P. P., Blegur, I. K. S., & Samo, D. D. (2023). Hypothetical Learning Trajectory: Bagaimana Perannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 384–393.
- Lestari, D., Andhini, W., Utami, T. C., & Uliasari, O. (2025). Hubungan antara Pembelajaran latematika Berbasis Kearifan Lokal dan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(2), 655–667.
- Li, L., Hastuti, S. P., & Cahyaningrum, D. C. (2023). Pengembangan Modul dengan Pendekatan Kearifan Lokal pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1153–1161.
- Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 504–515.
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Pop Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nata, W. I. K., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurjaya, I. G., Sulistianti, M. L., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 585–592.

- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2020 Tentang Standar Proses. (2020).
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 209–213.
- Permendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK*, 4(2), 227-241
- Pradiptha, I. P. A., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Solving Materi Bangun Datar Muatan Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 27–35.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94.
- Purwanto, A. J., & Gita, R. S. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis android. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 5(2), 131–142.
- Putra, Y. W. S., Priyoatmoko, W., Fitriati, T. N., Kusuma, A. F. A. A., Rahmayadi, G. E., Wardhani, D., Ardiansyah, R., Machmudi, M. A., & Setiawan, D. (2024). *Pengantar Teknologi Multimedia*. Tohar Media.
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1–8.
- 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>
- Ramatni, A., Anjely, F., Cahyono, D., Rambe, S., & Shobri, M. (2023). Proses pembelajaran dan asesmen yang efektif. *Journal on Education*, 5(4), 15729–15743.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.

- Rini, J., Rizkiana, Y., & Muzkiyah, A. (2024). *Geometri & Pengukuran*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=2Ag7EQAAQBAJ>
- Risa, & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R & D*.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48–59.
- 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.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40.
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022a). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71.
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022b). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., & Suartama, I. K. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202.
- Sukmawati, N. F. (2025) Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) dalam Mengatasi Miskonsepsi Materi Bangun Datar Segi Empat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 589-610
- Sungkono, S., 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. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 195–199.

- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689-706.
- Sutama, S., Fuadi, D., Narimo, S., Hafida, S. H. N., Novitasari, M., Anif, S., Prayitno, H. J., Sunanih, S., & Adnan, M. (2022). Collaborative Mathematics Learning Management: Critical Thinking Skills in Problem Solving. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1015–1027.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan assure dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: [https://Journal. Banjaresepacific. Com/Index. Php/Jimr](https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/Jimr).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2017). Metode penelitian pengembangan. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Wahyuni, K. A., Wibawa, I. M. C., & Rismawan, K. S. G. (2025). Interactive Multimedia Educational Games Based on Problem-Based Learning (PBL) for Ecosystem Material to Enhance Student Learning Motivation. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 200-209.
- 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.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022a). Multimedia interaktif berbasis problem based learning pada muatan matematika kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022b). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.46320>
- Widiyarsari, R., Astriyani, A., & Purwoko, R. Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan PMRI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Willya, A.R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P.C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449- 454.
- Wiryan, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., & Cahyani, K. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115.

