

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. S., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis Peran Multimedia Digital Pada Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal TEKNODIK*, 29(1), 63-76.
- Aliyah, A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 921-928.
- Arisuci, D. R., & Utomo, E. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *PowerMathEdu: Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 193–208.
- Asih, T. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD Negeri 2 Peken Belayu Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116–126. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i2.pp116-126>
- Elfiza, E. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *ARIMSI: Jurnal Bilangan*, 3(2), 30–38.
- Esaputra, I. N. T. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa di sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 45–54.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD Ump. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec

- Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5, 304–310.
- Fatanna, G. M., Amin, M., & Rahman, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Untuk Materi Perkalian Dengan Metode Matematika Gasing (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan). *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1), 40–51.
- Fatoni. M. (2022). Analisis Pelaksanaan Program Merdeka Belajar di SDN Tanjungsari Terkait Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora Universitas PGRI Madiun*, 1, 68–77.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 66.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hasanah, N., dkk. (2022). Analisis Teori Belajar Bruner untuk Membantu Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(5), 1-19.
- Hastuti, U. N. (2024). Pemanfaatan Film, Video Edukasi, dan Animasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Repositori Universitas PGRI Delta.
- Hidayah, N., & Saputra, A. (2026). Digital Animation in Elementary Education: Enhancing Conceptual Understanding of Basic Arithmetic. *Journal of Modern Primary Education*, 14(1), 45-58.
- Hilyana, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi (Bachelor's thesis).
- Kharisma, V., Mursidik, E. M., & Kurniawati, R. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Berbasis PBL terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 5258.

- Lastini, F., Haryanti, S., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Bruner pada Pembelajaran Matematika tentang Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 478-494.
- Maula, M. S. (2025). Pengembangan Media Komik Materi Perkalian Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 29-35.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan. Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Murtiniasih, N. L. G. A. S. (2026). Pengembangan Media Game Interaktif Audio-Visual pada Materi Perkalian Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 7(1), 15–25.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media *Powtoon* selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Nurjanah, L. (2024). Karakteristik Kognitif Anak Sekolah Dasar Menurut Jean Piaget. *Jurnal Edu Research*, 5(4), 601-605.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1).
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Pratama, R., Wahyuni, S., & Utami, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika (JIPM)*, 6(2), 112-125.
- Ramadhan, M. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cloud untuk Guru Sekolah Dasar di Era Digital. Jakarta: Pustaka Akademik Digital.

- Ramadina, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Konsep Perkalian Di Kelas Ii Sekolah Dasar. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Philosophy of Mathematics: The Position, Role, and Perspective of Problems in the Study of Mathematics. Inovasi Pembangunan–Jurnal Kelitbang, 10(1), 15-28.
- Safari, Y., & Inayah, Y. (2024). Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Kurikulum Merdeka. Seroja: Jurnal Pendidikan, 3(1), 156-164.
- Saputra, J., Juwariyah, A., Yanuartuti, S., & Sabri, I. (2024). Pengembangan Video Tutorial Berbasis YouTube Tari Canting Kahuripan untuk Meningkatkan Kemampuan Menari Siswa SMP. Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2), 15-22.
- Sari Asih, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD Negeri 2 Peken Belayu Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sari, D. P., & Lestari, W. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Matematika Kelas Rendah. Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah, 3(4), 210-222.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembanganpendidikan Bahasa Indonesia. Jurnal Borneo Humaniora, 4(2), 60-69., 60–69.
- Sari, R. T., Patmaningrum, A., & Suharto. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan media video Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. Jurnal Dharma Pendidikan, 16(2), 59–68. <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/179>

- Shipa Faujiah, & Nurafni. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 829–840.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD dengan media video animasi pembelajaran. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.40974>
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2021). Pentingnya Konsep Dasar Matematika pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat. *Pentingnya Konsep Dasar Matematika Pada Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat*, 2(3), 1–9. <https://osf.io/zd8n7/download>
- Tiow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.
- Triana, A., Sanusi, E., Kepuasan, T., Karyawan, K., Bank, P. T., Rakyat, P., & Artha, A. N. A. (2022). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Lingkungan Kerja. 8(April), 378–389.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Waruwu, M. (2024). Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Pengambilan Keputusan Ilmiah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 23–35.
- Zhafirah, A. R., Sukarmanto, E., & Maemunah, M. (2022). Pengaruh Remote Auditing terhadap Kualitas Audit yang Dimoderasi oleh Teknologi Informasi Audit. *Bandung Conference ...*, 406–413.