

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Y., & Sarifah, I. (2025). Hubungan self efficacy dan kedisiplinan dengan kemandirian belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 277–312.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsini, K. B., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2020). Pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil (Studi kasus di: SD Negeri 2 Tukadmungga). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(1), 1–7.
- Artha, D. P. N. P., Subawa, I. G. B., & Andayani, M. S. L. (2026). Pengembangan aplikasi game edukatif “Kosara” melalui konsep language game untuk meningkatkan pemahaman kosa kata aksara Bali. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 185–193.
- Awalia, N. R., Nur, F., Saiyed, A. R. A., Asiah, N., & Asmar, A. A. F. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI HIMPUNAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 588-607.
- Baddeley, A. (2003). Working memory and language: An overview. *Journal of Communication Disorders*, 36(3), 189–208. [https://doi.org/10.1016/S0021-9924\(03\)00019-4](https://doi.org/10.1016/S0021-9924(03)00019-4)
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.

- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., Keller, J. M., & Russell, J. D. (2005). *Principles of instructional design*. Wadsworth.
- Hadijah, S., Aulia, L., & Eviyanti, C. Y. (2020). Integrasi budaya aceh kedalam media pembelajaran matematika interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1143–1152. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.337>
- Haqiqy, M. S. I., Huda, N., Halifah, N., & Al Haqiqy, M. S. (2024). Listening learning design by using Gagne's nine instructional events to trigger student learning communication. *Asalibuna*, 8(1), 1–14.
- Kadita, D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar dan Solusinya Terhadap Mata Pelajaran Matematika Materi Himpunan Pada Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 113-130.
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran matematika bangun ruang pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276.
- Kristian, K. D., Suyasa, P. W. A., & Subawa, I. G. B. (2026). Analisis kebutuhan konten pembelajaran interaktif berbasis problem based learning di SMA Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 15(1), 10–17.
- Magfirah, I., Buton, S., & Alkatiri, S. (2024). Pengaruh teori belajar Gagne terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 9456–9465.

- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Gamifikasi dalam kelas informatika: Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 258–264.
- Midiyanto, V. F. F., & Hunaifi, A. A. (2022, Desember). Analisis kebutuhan media pembelajaran untuk siswa SD kelas IV pada materi pecahan. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, hlm. 255–260).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Edisi ke-3). SAGE Publications.
- Mulyono, A. (2012). *Anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.
- Nurhaswinda, N., Azzahra, G., Qonitah, M., & Azzahra, N. (2025). Pemahaman dasar himpunan dalam matematika: Konsep, operasi dan penerapannya di dunia nyata. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 52–56.
- Piaget, J. (1972). Development and learning. *Readings in Child Behavior and Development*, 38–46.
- Rasmuin, R., & Ningsi, T. A. (2020). Pengaruh pembelajaran dengan teknik scaffolding terhadap kemampuan representasi matematis siswa SMP Negeri 4 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i1.191>
- Romiszowski, A. J. (2004). How's the e-learning baby? Factors leading to success or failure of an educational technology innovation. *Educational Technology*, 44(1), 5–27.
- Santosa, D. Y., Wahyuni, D. S., & Suyasa, P. W. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis discovery learning pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. *KARMAPATI*

(*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*), 11(3), 266–277.

Subawa, I. G. B., Wahyuni, D. S., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Desain pembelajaran inovatif algoritma dan pemrograman berbasis project based learning. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 248–257.

Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo dengan discovery learning pada mata pelajaran PPKN kelas VIII di SMP Lab Undiksha Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 25–37.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 75–84.