

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., & Susanto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Makalian" untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Matematika*, 6(2), 45-55. Universitas PGRI Semarang. Diakses dari <https://journal.upgris.ac.id>
- Anggraini, D., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, D. (2021). Penerapan media game-based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 123-130.
- Anwar, L., Suryadi, D., & Dahlan, J. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 15-30.
- Cahyono, A., Suryani, D., & Hidayat, T. (2024). Penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *International Journal of Learning and Instruction Innovation*, 5(1), 45-58. Diakses dari <https://journal.uns.ac.id/ijolii/article/view/1303>
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2019). *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*. Jossey-Bass.
- Febrianti, R., Setiawan, A., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Kelipatan dan Faktor Kelas V dengan Metode Drill and Practice. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Universitas Lambung Mangkurat. Diakses dari <https://prosiding.senpika.ulm.ac.id>
- Hamzah, B., & Darmawan, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran: Teori dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamzah, B., & Darmawan, D. (2019). Validasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 105-116.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.

Junaidi, A., Rahman, F., & Dewi, N. (2023). Analisis validitas media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45-58.

Kadullah, P. (2024). *Penggunaan Media Papan Multi Fungsi dalam Pembelajaran FPB dan KPK*. Jurnal Ibtidaiyah, 6(1), 45-58. Diakses dari <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/article/download/11728/5587>

Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [Database Peraturan | JDIH BPK](#)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia *Kemendikbutristek* (2022).

Khasanah, U. (2017). Pengaruh penggunaan media Mathpoly terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 87-95. Diakses dari <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/pmat/article/view/5098>

Kurniawan, D., & Setiawan, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam matematika dasar*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 10(1), 45-60.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nova, K. P. (2023). *Analisis Karakter Disiplin Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri*. Skripsi, Universitas Pakuan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menganalisis karakter disiplin belajar siswa.

- Prasetyo, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi pada Materi Keliling Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metenggeng. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id>
- Prasetyo, A., Nugroho, R., & Lestari, D. (2021). "Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145-160.
- Pratama, A., & Lestari, I. (2021). *Modification of the technology acceptance model in the use of Google Classroom in the COVID-19 era: A case study in junior high schools*. [ResearchGate](#)
- Pratama, A., & Lestari, I. (2021). Pengembangan kisi-kisi angket untuk validasi media pembelajaran matematika interaktif. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(3), 123-135.
- Pratiwi, I., & Shidiq, A. S. (2021). Validasi media pembelajaran matematika berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 89-102.
- Putri, A. P., Ramadhan, F., & Sari, N. (2023). "Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teori Kognitif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 78-92.
- Putri, R. A., & Kurnia, D. (2021). Teknik wawancara dalam pengumpulan data penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(1), 67-75.
- Rahmatania, A., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Poly Game untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa SD. *Journal of Basic Education Studies*, 3(4), 112-126. Diakses dari <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1249>
- Rahmawati, I., & Hidayat, T. (2021). "Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 50-65.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Haris, R. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Santoso, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(1), 44-53.
- Sari, N. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK melalui Media Dakota (Dakon Matematika)*. *Jurnal Katalis*, 5(2), 32-45. Diakses dari <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Katalis/article/download/588/933>
- Sari, R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Menentukan KPK dan FPB pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Edukasi Guru*, 8(3), 87-102. Diakses dari <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JEG/article/view/430>
- Wulyo, A. (2022). *Analisis Pembelajaran FPB dan KPK dengan Model Pohon Faktor dan Tabel*. *Jurnal Seroja*, 4(1), 56-70. Diakses dari <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/download/1449/1378>
- Setyawati, R., Nugroho, A., & Pratama, Y. (2020). Pengaruh multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections: Journal of Education and Technology*, 8(1), 59-74. Diakses dari <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections/article/view/553>
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, P. D. (2021). Penerapan model game-based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 45-53.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H., Wijayanti, D., & Kusuma, R. (2022). "Efektivitas Media Game Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 12(3), 210-225.
- Widodo, A., & Jasmadi. (2020). Validasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 189-200.
- Widodo, W., & Jasmadi. (2020). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widodo, W., & Jasmadi. (2020). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widoyoko, E. P. (2015). Teknik penyusunan instrumen penelitian. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 12-20.
- Wulandari, S., & Sugiarto, B. (2022). "Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 112-128.
- Yusuf, M., & Rahmawati, D. (2022). Validasi bahasa pada media pembelajaran matematika interaktif. *Jurnal Linguistik Terapan*, 15(1), 77-88.
- Ningrum, K. P. (2022). *Pengembangan video pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Wonokromo II* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. [eprints.uny.ac.id. https://eprints.uny.ac.id/71637](https://eprints.uny.ac.id/71637).