

Daftar Pustaka

- Abdjul, T. (2019). Buku Model Pembelajaran Ryleac. *Gorontalo: Politeknik Gorontalo*.
- Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195.
- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. In *PT remaja rosdakarya*.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains*, 9(1), 1–8.
- Budiharto, B., Triyono, T., & Suparman, S. (2019). Pengaruh Teknologi Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4, 0. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 96–144.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 90–97.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561.
- Hasibuan, E. K. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 12 Bandung. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wardani, E., & Wiguna, I. M. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. CV. Pena Persada.
- Jannah, A., Arifin, S., & Asrori, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 786–793.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Malati, U. S. (2024). *Mengenal Pecahan Senilai dan Contohnya | Matematika Kelas 4*.

- Maylani, R., & Sumardi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 427–440.
- Meiningtias, R. (2022). *Pengembangan Multimedia Besi Batu Tuan pada Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk* [Skripsi]. Universitas Nusantara PGRI.
- Mila, L. A. (2019). Pengembangan Media Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika Realistik. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Muhanna, F. Al. (2021). *Komparasi Motivasi Belajar Fikih Materi Kurban Ditinjau dari Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi pada Siswa Kelas X IIS Di MAN 1 Kota Madiun Tahun Ajaran 2021/2022* [Skripsi]. IAIN Ponorogo.
- Muthma'innah, M. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 73–83.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Ompusunggu, M. M. (2022). Pengaruh Manajemen Waktu dan Kecenderungan Kecemasan terhadap Prokrastinasi Skripsi pada Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 241–251.
- Purwaningtiyas. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia pada Kelas V SDN Ngasem 1* [Skripsi]. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Puspita, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Construct 2 untuk Siswa Kelas V* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Qomariyah, D. N., Sunardi, S., Yudianto, E., Pambudi, D. S., Rasyid, I. H., & Sukartini, S. (2024). Development of a Teaching Module Based on Ethnomathematics for Class VIII on Two-Dimentional Figure Material. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 15(1), 263–277.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Verbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87–100.
- Ridho, F., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Aplikasi Android Contruct 2 untuk Media E-Learning pada Materi Peluang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 165–171.

- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054.
- Rurut, M., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 212–223.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari, Ed.). ALVABETA cv.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.
- Ulumudin, I., Wijayanti, K., Fujianita, S., Lismayanti, S., & Waspodo, R. M. (2019). *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527–533.
- Yusuf, M. A., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Media Monopoly Pop-up pada Materi Keberagaman Budaya Jawa Timur Kelas IV SDN Tiron 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2126–2135.