DAFTAR PUSTAKA

Agustriyani, D., Aini, S. Q., Sepianah, Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan Di SDN Rancabuaya 1. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(2), 3540–3554. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1119

Albi, D. A. (2021). *Pengembangan Modul Pemelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas V Sd/Mi* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/16061/

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, *9*(4), 433–438. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206

Anwar, S. S., & Neni. (2025). *Media Pembelajaran: Teori, Desain & Aplikasi.* . Yayasan Doa Para Wali.

Ariani, Y., & Helsa, Y. (2024). *Literasi Numerasi Berbasis ICT* . Deepublish Digital.

Arifudin, D., Saputro, R. E., Berliana, Baihaqi, W. M., Sarmini, Purwati, Y., Wahid, A. M., & Saputra, A. N. A. (2024). *Multimedia Interaktif*. Zahira Media Publisher.

Armiadi, Mukhtar, & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, *8*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26778

Arofah, M. S., & Nugraha, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Peluang Kelas VIII Di SMP Negeri Sumbergempol. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) 6*, 139–151. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/mt0kgs08

Astin, N., Aprilia, P., & Safitri, L. (2022). Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Pada Komunitas Pelajar Mengajar Surabaya. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, *1*(5), 37–46. http://jurnal.ugp.ac.id/index.php/jppmi/article/download/371/295/

Baihaki, M. U. (2024). *Pocket Book Matematika SD/MI Kelas 4, 5, & 6*. Bmedia.

Budiarto, M. T., Masruroh, A., Azizah, A. , K., Wisnu, H. Y., Munthahana, J., Awwaliya, R., Nikmah, R., & Yusrina, S. L. (Ed.). (2022). *Etnomatematika Teori, Pendekatan, dan Penelitiannya*. Zifatama Jawara.

Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash Sebagai Media Pendukung Program Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *6*(2), 149–161.

https://doi.org/10.32664/smatika.v6i02.1465

Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, *3*(3), 149–210. https://doi.org/1040-726X/91/0900-0149506.50/0

Dewi, D. A. B. T., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Educandy Match-Up pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1753–1759. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1255

Fadillah, N. F., & Nurafni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(3), 1933. https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280

Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 403–409. https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/824

Fatimah, S. (2024). *Analisis Aktivitas Fundamental Matematis pada Pembuatan Getuk Pisang Khas Kediri*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia*. https://doi.org/https://doi.org/10.24853/pl.6.2.186-198

Hakim, A. L., Harahap, L. H., Sudiansyah, Safitri, C., Sari, N. P., Wibowo, T. S., Mufidah, Z. R., Nopriyanti, M., Selvianti, I., S, M., Adimarta, T., & Andalia, N. (Ed.). (2023). *Literasi dan Model Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 25–36. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.29316

Judijanto, L., Muhammadiah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., & Astriawati, N. (2024). *Metodologi Research And Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kemdikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kharismawati, S. A. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer di Sekolah Dasar Terpencil. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *7*(2), 229–234. https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.372

Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Hartono, S., Mutoharoh, N., Syahputra, R. K., Fahrurrozi, F., Aziz, U. A., & Monika, K. D. (2024). Pemanfaatan Media Digital Berbasis Budaya Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Dan

Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *8*(2), 1558. https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21417

Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2021). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C berbasis CBL*. Widina.

Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *7*(1), 012. https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012

Marlina, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Segiempat* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8367/1/FIA%20MARLINA.pdf

Mawarti, R. D., Damariswara, R., & Zunaidah, F. N. (2023). Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) 6*, 574–580. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/rg04eg48

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). Introduction to Multimedia Learning. Dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (hlm. 3–16). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333.003

Mayer, R. E., & Moreno, R. (2007). *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*.

Musser, G. L., Burger, W. F., & Peterson, B. E. (2007). *Mathematics for Elementary Teachers: A Contemporary Approach* (8 ed.). Pearson Education, Inc.

Ndani, Y. E., Putri, R., & Oktafia, M. (2025). Integrasi Budaya Lokal Anyaman Desa Sungai Liuk Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Menggunakan Geogebra. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, *11*(1), 312–324. https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7258

Nur'aini, S. C., & Primasatya, N. (2024). Analisis Kebutuhan Media Congklak Ekspresif Berbasis Etnomatematika Untuk Menumbuhkan Numerasi Siswa Kelas IV. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) 7*, 1113–1119. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/34417590

Nurjaman, A., & Juandi, D. (2024). *Numerasi Sebagai Keterampilan Esensial (Teori, Implementasi, dan Evaluasi)* CV. Bayfa Cendikia Indonesia.

Nurlintang, A. P. C., & Rahmawati, I. (2024). Desain Aktivitas Pembelajaran Materi Perkalian Berbasis Rme Melalui Budaya Khas Kediri Tahu Kuning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, *12*(9), 1–14. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65026

Poernomo, E., Kurniawati, L., & Atiqoh, K. S. N. (2021). Studi Literasi Matematis. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, *3*(1), 83–100. https://doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20479

Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BPD SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *10*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2440–2448. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247

Putri, N. L. N. A., Sarjana, K., Hikmah, N., & Sripatmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(4), 304–310. https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5607

Qomalasari, E. N., Karlimah, & Respati, R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(4), 1890–1900. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1027

Rachmawati. (2023). Kemampuan Numerasi Pada Perkembangan Peserta Didik di Lingkungan Sekolah. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*. https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i2.1456

Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1842–1849. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392

Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, *9*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* . ALFABETA.

Tiarawanti, R., Yatmin, & Widiatmoko, S. (2022). Upaya Melestarikan Candi Tegowangi Sebagai Tempat Peninggalan Bersejarah di Kediri. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* *5*, 716–721. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/nv7d0h93

Tim Arif. (2019). *Arif Cerdas : Teman Berlatih dan Belajar Untuk SD/MI Kelas 5*. GRASINDO.

Tim Tunas Karya Guru, & Mujiono. (2016). *Pasti Bisa Matematika Untuk SD/MI Kelas V*. Penerbit Duta.

US, H., Afandi, N. K., & Z, E. M. Z. (2023). Multimedia Interaktif Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Mahasiswa TARBAWI: Journal on Islamic Education*, *7*(2), 210–217. http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi

Vivin, M., Mariana, N., Gunansyah, G., & Farman. (2025). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Etnomatematika Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *6*, 293–300. https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf

Westiana, S. (2025, Maret 18). *Mendikdasmen berharap rapor pendidikan jadi acuan pengembangan pendidikan nasional.* . Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. *Retrieved from* https://internal-portal.kemdikbud.go.id/siaran-pers/12500-mendikdasmen-berharap-rapor-pendidikan-jadi-acuan-pengembangan-pendidikan-nasional

Wulan, E. R., Inayah, A. M., Khusnah, L., & Rohmatin, U. (2021). Etnomatematika: Geometri Transformasi Dalam Konteks Monumen Simpang Lima Gumul Kediri. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *6*(2), 187–203. https://doi.org/https://doi.org/10.26594/jmpm.v6i2.2509