

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=860002>
- Alami. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 Online Learning Media during the Coronavirus Disease. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 02. <https://ejournal.inkhas.ac.id/index.php/jtt/article/view/71>
- Alhudawi, M. I., & Jalaludin, D. M. (2026). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Peserta Didik. www.jurnal.pps.uniga.ac.id
- Ambarita, A. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Problem Solving Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Progresif*. <https://doi.org/10.23960/jpp.v3.i1.201306>
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 370–380. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045>
- Ardianzah, R. D., & Ulia, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Math Smart Materi KPK FPB Kelas V Siswa Sekolah Dasar. 3, 396–405. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.844>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis iSpring suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Ashari, M. L. (2015). Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar Pada Siswa Kelas VIII A-1 MTs Negeri Munjungan. Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. <https://share.google/ySOAj2xKyyKaOCou>
- Damayanti. (2017). Buku siswa Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas V. Arya Duta.
- Djahuno, R., Pakaya, I. I., & Zakarina, U. (2024). Instructional System Design Dan Aplikasinya Dalam Penyusunan Bahan Ajar. *Damhil Education Journal*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i2.2507>

- Hardiyanti, N., Apriono, D., & Santoso, M. (2025). Efektivitas Multimedia Interaktif Canva terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1396
- Hidayati, N. (2024). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Bidaya*, 1(1). <https://oj.mjukn.org/index.php/jb/article/view/3228>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jurnal_syntax_transformation.v1i5.69
- Jamaludin, Haris, Wijanarko Adi Putra, Toni, Sulartopo, H. (2024). *Design and Implementation of Interactive Multimedia With Exploratory Tutorial Method for*. 15(1), 201–214. <http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP>
- Julaika, Munir Yusuf, A. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Edukasi Word Wall Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 4, 290–295. <https://doi.org/10.51806/annahdlah.v4i2.177>
- Khairiyah, U. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru. Referensi.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di

- Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Purba, I. N. B., Sinaga, V. A., Saragih, S. S., & Saragih, D. I. (2026). Peningkatan Pemahaman Faktor Prima, Fpb Dan Kpk Melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Misi Pada Siswa Kelas V SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 6(1), 227–231. <https://doi.org/10.36636/primed.v6i1.7413>
- Qomariyah, I. (2021). Pengembangan Media Cogan (Congklak Bilangan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Kpk Dan Fpb (R&D Di Kelas Iv Mi Al-Khairiyah Lebak Kelapa Kota Cilegon) Development Of COGAN (Cogklak Number) to Improve Concepts Understanding on KPK Materials and FPB (R&D in Class IV MI Al-Khairiyah Lebak Kelapa Cilegon City). In *Jurnal Kependidikan Dasar* (Vol. 8, Number 2). <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v8i2.5221>
- Rahmadani, S. A., Ariella, L., Susendra, M. A., & Pratiwi, I. A. (2025). Papan MUSI: Media Edukatif Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman KPK dan FPB Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 395–406. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i3.1934>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Rahman, S. (2021). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. <https://share.google/mkbBrnghJlZtjoUr6>
- Rasyid Ridha, A., Rahmatullah, A., Nisrina, A., Firdaus, N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8. <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>
- Ratnaningtyas, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Volume Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Bulukagung 1. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 11(1), 1–14. <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/12053>
- Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flashbook.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD*

- (*Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*), 7(2), 123–131.
<https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rijal, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. 6(February).
<https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/238>
- Sadiman, Arief S., D. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Suryani, Setiawan, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, D., Nuriasyifa Hasan, F., Khira, N., Astuti, N., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Agustus*, 31–2024.
<https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*.
- Utami, D. S., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2026). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inshot Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv SDN Gedangsewu 1. 11(1).
<https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1914>
- Vebrian, R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15880/11880>
- Wahyuningtiyas, K. P., & Bachri, S. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141–149. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>
- Wijayanti, Wahyudi, & Joharman. (2021). Penerapan Model Quantum Teaching Alam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Singoyudan Tahun Ajaran 2020/2021. 9. <https://doi.org/10.20961/jkc.v9i3.52881>
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4), 240–247. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336>
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan

Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>