

DAFTAR PUSTAKA

- A., & Irawan, A. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck." *Jurnal POSITIF*, 1(1), 14–28.
- Aini, Q., Handayani, R. D., & Nurhayati, R. (2019). Pengembangan game puzzle sebagai *edugame* berbasis Android pada pembelajaran matematika SD. *Jurnal Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(2), 102–110. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/indiktika/article/view/7120>
- Amir, M. Y., & Andong, M. (2022). Kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan di sekolah dasar. *Journal of Education and Early Research*, 3(2), 45–52. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer/article/view/48/130>
- Anggraini, M., Marthasari, G. I., & Husniah, L. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 3(4), 45–52.
- Anjiani, D. (2021). Peran guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(1), 232–238. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1806>
- Arigunawan, I. M. W., Sukajaya, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 19–31.
- Arrosyida, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi SI PVKB UNJ*. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 30–36.
- Astuti, A., Rozan, A., Fadillah, N. N., & Sya'bania, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 145–154.
- Astuti, R., & Wahyuni, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2351–2360.
- Astuti, W., & Firmansyah, D. (2020). Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis melalui model pembelajaran kooperatif tipe Think Talk Write. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 27–34.
- Aulia, S., & Dwijananti, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Smart Apps Creator pada materi pecahan kelas

- V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–53.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/43695>
- Baharuddin, F., Fitriah, & Rosulinawati. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Interaktif terhadap Partisipasi dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasi dan Manajemen*, 10(1), 45–52.
- Cahyana, A., Hidayat, D. R., & Suryana, D. (2024). Peran guru dalam menumbuhkan minat belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Teori dan Didaktika*, 7(1), 55–64.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 123–132.
- Darwanto. (2019). Analisis keterampilan prosedural siswa dalam menyelesaikan soal matematika berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 982–991.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/378>
- Daryanto. 2018. *Learning Media*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekawati, R., & Saragih, S. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Perbaungan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, 4(1), 32–41.
<https://ejournal.indointellectual.id/index.php/imeij/article/view/185>
- Ernawati, I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzi, I., & Arini, R. (2021). Desain Didaktis Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 12–20.
- Fitrawan, D. D., Rahayu, S. T. P., Anisa'Raoyani, L. N., Setyowati, R. R. N., & Prihatin, A. A. (2024). Penerapan Media Interaktif Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Wawasan Nusantara Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya. Diakses dari
- Fitriyah, N., Prasetyo, A. P., & Marfu'ah, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika (Operasi Bilangan Pecahan) Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal EduTIC*, 8(2), 156–163.
- Ginting, M. B., & Lumbantobing, P. A. (2018). *Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget*. *Jurnal Tematik*, 8(2), 190–199.

- Handican, H., Fitriani, F., & Rohmat, S. (2023). Pemanfaatan game edukatif dalam pembelajaran matematika: Bagaimana persepsi siswa? *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(2), 85–95.
- Islahudin, M., & Rini, D. 2019. *Innovative Learning Methods for Elementary Schools*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kania, N. (2018). Alat peraga untuk memahami konsep pecahan. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2), 1–12.
- Karvilananda, Y. T. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis permainan kartu pada materi pecahan. *Repository STKIP Pacitan*. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/631/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas VI – Volume 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). *Multimedia interaktif berbasis contextual teaching learning pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar*. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Kurniawan, A., & Prasetyo, Z. K. (2020). The effect of the use of edugame on the mathematics learning achievement of elementary school students. *Journal of Education and Learning*, 27(1), 45-53.
- Kusumah, Y. S., & Wulan, H. (2018). Pengembangan kemampuan representasi dan koneksi matematis siswa SMP melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(2), 89–98.
- Lenaini, N. (2017). Teknik Pengambilan Sampel dalam Penelitian Sejarah. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 2(2), 60–66. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075>
- Liliana, R. A., Raharjo, W., & Jauhari, I. (2020). Effects of the Online Interactive Learning Media on Student's Achievement and Interest in Physics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3B), 59–68.
- Linayanti, S., Surya, E., & Ilyas, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Daya Didaktika*, 8(3), 193–199. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/102472>
- Marlina, S., & Yuliani, D. (2021). Penalaran matematis siswa melalui pembelajaran kontekstual. *Jurnal Edukasi Matematika*, 7(1), 45–52.
- Maulidiyah, F. N. (2020). "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100.

- Maulina, F., & Yusuf, M. (2022). Relevansi pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari dalam meningkatkan literasi numerasi siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 13–22.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mukhtar, R. U., Maimunah, M., & Yuanita, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 873–886.
- Mulyani, D., Ramli, M., & Hartati, S. (2023). Penguatan kemampuan berpikir logis siswa melalui pendekatan matematika realistik. *Jurnal Inovasi Matematika dan Teknologi*, 4(2), 45–53.
- Mulyani, I. (2017). Differentiated instruction in mathematics: Addressing diverse learning needs. *Indonesian Journal of Education*, 39(2), 81–92.
- Muspardi, M., Handayani, R., & Dewi, W. (2022). Pengembangan instrumen penilaian keterampilan umum mahasiswa berbasis Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI). *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 11–20.
- Nahampun, C. N., Nasution, A. M., & Siregar, R. H. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 55–63. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/2415>
- Nuraisah, E., Irawati, R., & Hanifah, N. (2016). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Konvensional Dan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pecahan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 1–10.
- Nurhikmayati, N. (2017). Kesulitan berpikir abstrak matematika siswa dalam pembelajaran problem posing berkelompok. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 168–174.
- Nurrohman, N. (2020). Pengembangan *edugame* berbasis Android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Informasi (SINASIS)*, 3(1), 123–129. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Pramudito, A. (2018). The application of technology-based educational games to improve students' math skills. *Journal of Technology and Vocational Education*, 17(2), 45–52.

- Pratama, A. (2021). *Pemanfaatan Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 5(2), 45–52.
- Pratiwi, A. N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(3), 112–121.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran, 42(2), 123–132.
- Putri, A. M. (2023). Materi pecahan dalam pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Sanata Agustinus Journal of Education, 5(1), 45–52.
- Putri, A., Syam, A., & Fakhrudin, M. (2023). *Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas III SDN 195 Palembang*. Jurnal Edukasi Nusantara, 3(2). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1767>
- Rachmawati, I., Indriani, D. R., & Yunita, D. (2023). Pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Jurnal Didaktik Matematika, 9(1), 1–12. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1265/971>
- Rahayu, R. M., & Amalia, N. (2022). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 45–52. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/57139>
- Rahmadhani, S., & Masniladevi, M. (2023). Pengaruh media *edugame* berbasis Android terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas IV SD pada materi keliling bangun datar. e-Journal PGSD Universitas Negeri Padang, 16(1), 45–52. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/6716>
- Rahmawati, D. (2022). *Pemanfaatan Canva sebagai Media Desain Pembelajaran Digital bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran, 4(1), 33–40.
- Rahmawati, N. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Bilangan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SDN 14 Sungai Raya. Jurnal Aksioma, 11(2), 101–110.
- Ramansyah, W. 2015. Pengembangan education game (*EDUGAME*) berbasis android pada mata pelajaran bahasa inggris untuk peserta didik sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Edutic, 2(1), 1-9.

- Rohman, F., & Harahap, S. (2020). The effect of direct feedback in educational games on students' math comprehension. *Journal of Mathematics Education*, 9(1), 123-131.
- Romadany, R., & Dananier, N. (2024). Interaksi game online dan minat belajar: Studi kasus pada siswa kelas V A SDN 04 Marga Jaya. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45-53.
- Rusman, R. (2018). *Constructivism-based learning in mathematics education*. Jakarta: Erlangga Publishers.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2).
- Safitri, L., Rachmadtullah, R., & Setiawan, S. (2023). Efektivitas media game edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 121-130.
- Sahronih, S., Soeprapto, A. P., & Sumantri, M. (2019). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. *Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology*, 64-68.
- Sari, N. K., & Aisyah, S. (2019). Penerapan pembelajaran matematika kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 89-97.
- Sari, N. P. (2023). Pemanfaatan aplikasi Wordwall dan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1875-1885.
- Sari, N., & Aminah, A. (2022). Pengaruh pendekatan problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 5(1), 235-242. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23545>
- Sari, R. P., & Priyono, B. (2021). Pengembangan Game Edukasi Bilangan Pecahan Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *JIPTEK*, 14(1), 8-15.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Setiawan, R., & Widi, L. (2019). The effectiveness of game-based learning to increase interest in learning mathematics in elementary school students. *Journal of Educational Sciences*, 25(3), 200-209.
- Setyaningsih, S., & Dwi, M. (2021). Hubungan antara sikap dan minat belajar matematika terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1230-1238.

- Sirait, D. S., Sipayung, R., & Ginting, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 15–24.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., Wahyudin, D., & Sujana, A. (2019). Peran guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen dan Peradaban*, 2(2), 157–164. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/14954/8518>
- Sulastri, A. (2016). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 156–170.
- Surur, A. M., Widayati, D., Mauludah, S., & Rahayu, I. P. (2023). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri*. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 5(1), 45–54.
- Suryana, S. (2018). Build a positive learning environment in mathematics education. *Journal of Educational Psychology*, 22(1), 11-23.
- Suryaningtyas, R., & Indriyanto, R. (2019). The use of game-based educational media to improve students' mathematics learning outcomes. *Journal of Educational Technology*, 21(2), 123-134.
- Tazqiah Nuralizza et al. (2024). "Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Sadewa*.
- Umami, D., Rusdi, I., & Kamid, K. (2021). ADDIE's development model in educational product research and development. *Journal of Educational Innovation*, 14(2), 75-83.
- Venty. (2023). Penggunaan media visual untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(2), 52–59. <https://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JIPM/article/view/298>
- Widyastuti, D. (2020). Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3(1), 112–119.

- Wildaniati, S. (2021). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 13–20.
- Wulandari, L., Setyowati, M., & Rizki, F. (2019). The effectiveness of the use of edugames in mathematics learning to improve students' understanding of concepts. *Journal of Mathematics Education*, 11(3), 201-209.
- Yeni, S. (2015). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–58.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(2), 89–97.
- Zega, M. M., Pertiwi, S., Naibaho, E. A., Gulo, R., Sinaga, R. V., & Pasaribu, S. (2023). Edukasi dampak negatif game online terhadap minat belajar bagi peserta didik di SD Pondok Kasih Batam. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5),
- Zuhriyah, N., & Saputro, S. (2022). Penerapan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 88–97. <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/article/view/894>
- Zulfikri, A., & Auliya, N. N. F. (2023). Pengembangan *Edugame* Arisa Berbasis Android Berbantuan Adobe Animate pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(1).