

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, U. D., & Utara, S. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR*. 6(2), 2580–2586.
- Alvina Fadia Rachma , Tuti Iriani, S. S. H. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. 01(08), 506–516.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Andini, S. P., & Zakki, M. (2024). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Matematika*. 4, 29–39.
- Ariyanti, N., Marleni, M., & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1450-1455.
- Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas model pembelajaran problem based learning dan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149-1160
- Asfar, A. M. I. T., & Nur, S. (2018). Model pembelajaran problem posing & solving: Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Jejak Publisher.
- Asmara, A., & Septiana, M. P. A. (2024). Model pembelajaran berkonteks masalah. Cv. Azka Pustaka.
- Astuti, D. P., Luh, N., Nuraini, S., & Roebyanto, G. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD*. 1(8), 653–659. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p653-659>
- Auliya, N. I., & Mintohari. (2022). Pengembangan Media Interaktif “ CIMAHI ” Pengembangan Media Interaktif “ CIMAHI ” Meteri Ciri -ciri Makhluk Hidup Pada Muatan Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10, 1528 1540.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43.

<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Djumardi, Y. K., & Andika, R. (2024). Pemanfaatan Nearpod pada Materi Pengukuran Luas di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25808–25821.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. 4(1), 1–13.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(2), 3200–3206.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup
- Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). *Vol 3 No . 2 Tahun 2023 Hal 133 – 151 Lembar Validasi : Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan*. 3(2), 133–151.
- Husniawati, N., & Herdi, H. (2025). Pelaksanaan Asesmen Kebutuhan Perkembangan Peserta Didik dalam Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling di SMP Bekasi. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 890–896.
- Imanulhaq, R. (2022). *ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN*. 3(2), 126–134.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2022). <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi/penerapan/capaianpembelajaran/sd-sma/matematika/fase-d/>.
- Khadijah, A., & Rukmana, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V*. 12(2), 272–290.
- Kholifah. (2024). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN*. 11(1), 51–60.
- Komariyah, S., Fatmala, A., Laili, N., Studi, P., & Matematika, P. (2018). *Pengaruh*

- kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. 4(2), 55–60.*
- Kurniawan, H. 2021. Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. Sleman: CV BUDI UTAMA
- Lestari, R., Rustan, E., & Munir, N. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Pendahuluan. 12(4), 197–210.*
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data).*
- Nisa, N. K. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. 2, 146–153.*
- Nor, R., Sari, K., & Ahmad, H. A. (2022). *GAME-BASED LEARNING : MEDIA EDUTAINMENT MATEMATIKA. 5, 99–106.*
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532.*
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat : 03, 171–187.
- Nurunnazlah, F., Masfuah, S., & Kuryanto, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sd N Demaan Dengan Menggunakan Permainan Mokshapat. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(1), 1430–1443.*
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2638>
- Pengukuran, P., Volume, D. A. N., & Sekolah, D. I. (2024). *PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN. 11(1), 51–60.*
- Pixyoriza, P. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK MENGGUNAKAN KVISOFIT FLIPBOOK BERBASIS PROBLEM SOLVING.*

- Pribadi, R. A., & Siahaan, A. V. (2024). *Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1. 10(9)*, 584–590.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Rahmadhani, E. (2024). MATEMATIKA MELALUI GAME EDUKASI: CARA MENYENANGKAN UNTUK BELAJAR. *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar Dalam Pembelajaran Matematika dan Teknik*, 3.
- Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin, A. (2020). *THE DEVELOPMENT OF PROBLEM SOLVING-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING LECTORA INSPIRE BERBASIS PROBLEM SOLVING MENGGUNAKAN LECTORA. 03(March)*, 79–86. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5059>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47
- Rubin, A., & Miner, R. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI INTERAKSI GLOBAL PENDIDIKAN. 5*, 77–84.
- Ruhyanto, A., Agustin, R., & Yanti, E. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. 2(3)*, 161–170.
- Safitri, E., Kiswanto, A., & Zamroni, E. (2020). Meningkatkan Kematangan Pemilihan Karir Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Problem solving. Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.5151>
- Sahira Dina. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (MATHEMATIC ADVENTURE QUEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3503–3508.

- Setiawan, D. (2020). PEMBELAJARAN EDP-PROBLEM SOLVING PROJECT UNTUK MELATIH SISWA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN PENYELESAIAN MASALAH. 4(2), 537–556. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.147>
- Sinta, N. A. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dengan games pada subtema 3 lingkungan dan manfaatnya kelas V SD [Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha]. Repository Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/4240/>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL*. 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sukaryanti, A., Syaflin, S. L., & Syaflin, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD*. 7(1), 140–149.
- Surur, A. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN; Teori, Aplikasi, dan Publikasi. K-Media.
- Ulya, S. F., & Wordono. (2019). Upaya Pengembangan untuk Capaian Literasi Matematika. Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 589–596
- Viora, D. (2021). *Learning media, Indonesian language teaching*.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., Mandasari, L., & Matematika, J. T. (2020). *Jurnal abdidas*. 1(6), 597–602.
- Widyawati, C., & Ain, N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Pengukuran Luas Kelas 4 SD Menggunakan Model Discovery Learning Terintegrasi TARL (Teaching At The Right Level)*. 1, 356–364.
- Yuanta, F., Suroso, N. L. D. H., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Tomasoa, Y. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 920-926.
- Yuza, A., Keguruan, F., & Hatta, U. (2018). *MENARA Ilmu Vol. XII. No.8, Juli 2018. XII(8)*, 7–16.