

DAFTAR PUSTAKA

- Angwarmasse, P. & Wahyudi, W. (2021). *Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar*. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 46-52.
- Ani, C. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*.
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122-2132.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asra, S. (2007). *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancakek Kencana.
- Bloom, BS (1956). *Taksonomi Tujuan Pendidikan*.
- Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media, 1.
- Gagné, RM (1985). *Kondisi pembelajaran dan teori pembelajaran*.
- Handayani, H., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2023). *Pengembangan Media Game PERSIK "Perkalian Asik" pada Muatan Matematika Materi Perkalian Kelas II Sekolah Dasar*. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 1-18.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D Russell, Sharon E Smaldino. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5thed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Istiyani, D., Zamroni, Z., & Arikunto, S. (2017). *A model of madrasa ibtidaiya quality evaluation*. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 3(1), 28-41.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). *Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58-66.
- Kartini, K.S., & Putra (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil belajar Siswa*. *Jurnal Redoks*, 2614-7300. Denpasar.
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher*

order thinking skill siswa sekolah dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(3), 121-130.

Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 125-137.*

Lelaona, V. B., Rozhana, K. M., & Sugiharto, F. B. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Merjosari 3* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Tribhuwana Tungadewi).

Madina, dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Gorontalo. : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, e-ISSN: 2723-6390, hal. 899-912 Vol. 4, No. 2.

Maslich, I. Y. (2016). *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirone Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 5(6), 179-192.*

Meltzer. (2002). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Muslimah, P. A., & Rahmawati, I. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi Si Putar Berbasis Android Materi Perkalian Sebagai Media Belajar Di Sekolah Dasar*. *Jpgsd, 8(3), 528-538.*

Ningrum, dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta*. Cilacap. : Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS) 6 (1) 2023 32-41

Pratiwi, A.P., & Bernard, M. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 4(4), 891-898.*

Sadiman, Arief s. dkk. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Setiawan, R. (2018). "Pengaruh Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Matematika". *Jurnal Pendidikan Dasar*

Subarinah, S. (2006). *Inovasi pembelajaran matematika SD*. Jakarta: Depdiknas, 2(1), 44-62.

- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, R., & Rivai, A. (1992). *Manfaat Media Pengajaran*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2016). "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21". *Jurnal Pendidikan Teknologi*
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass
- Walid, M., Musthofa Malik, A., Arifuddin, A., Uyun, F., & Busro, B. (2019). *Development of advanced micro devices media to enhance student concept understanding in thematic learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175, 012176.
- Wijaya, A. K., & Andini, W. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengembangkan Instrumen Penilaian Berbasis Digital. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 144-154.
- Yulia, R., & Aeni, A. N. (2024). *Pegembangan KATARIAN Sebagai Media Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2303-2319.
- Yulianisa, A., & Sudihartini, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika materi perkalian aljabar berbasis aplikasi Scratch*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(2), 142-156.
- Zahira, dkk. (2023). *Media pembelajaran operasi menghitung berbasis pictoblox gamifikasi penelitian perkembangan di kelas satu sekolah dasar*, Tasikmalaya: *Journal of Islamic Primary Education*, 6 (2), 2023, 144-154