

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320-327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189–201. Retrieved From [Https://J-innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/305](https://J-innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/305)
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi Dan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/10.61722/Jmia.V2i1.3366>
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers*, 27-28.
- Barokah, F., & Mulyani, D. (2021). Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *jurnal Riset Pendidikan Agama Islam (JRPai)*. 1(1), 15-20. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39>
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*.
- Cahyanto, I. D., & Prabawati, M. N. (2019). Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*, 274–280.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Deviyanti., Ekawarna., & Yantoro, (2020), Pengembangan Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di Sma Unggul Sakti Jambi, *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 303-316. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. *Parepare: KAAFFAH LEARNING CENTER*
- Elisa, A., & Yuliana, K. (2021). Pengembangan Game Edukasi Math Maze Berbasis Multimedia Interaktif Konversi Pecahan Desimal Kelas IV. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(3), 41-57. <https://doi.org/10.33654/pgsd>

- Endah, Sri Nur (2020) *Pengembangan Handout Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMR) Untuk Memfasilitasi Siswa Dalam Membuat Model Matematika Pada Materi Program Linier*. Skripsi (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Metro.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fransisca, N. O., Pujiastuti, N. A., Ningrum, P. P., Khairina, A. D., & Suprpto, E. (2021). Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Berbantuan Media Bagi Siswa di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4525–4530. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1598>
- Hansun, S. (2014). Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 5(1), 41-48. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/si.v5i1.218>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra P., I. (2021). *Media pembelajaran*. Kartasura: Tahta Media Group
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, Ragil, & Ade Putra, K. A. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics And Computer Engineering Journal*, 3(1), 88-96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Husni, R., Pratiwi, E., & Noviarni. (2024). Penggunaan Scratch pada media pembelajaran algoritma dan pemrograman di sekolah menengah pertama. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4528–4538. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8860>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.31004/Jsr.V1i2.9859>
- Kemendikbud. (2021). *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Nomor 008/ H/ KR/ 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK.
- Kurniawati, N. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Mengerjakan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Kelas V MI Ya BAKII Kalisabuk 03. *Skripsi Thesis*, Universitas Islam Negeri Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

- Kusworo, K., & Rahayu, P. (2020). Analisis Validitas Isi Produk Pengembangan Modul Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Project Based Learning. *Jurnal MADANI: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 228 - 237. <https://doi.org/10.33753/Madani.V3i2.124>
- Lenggogeni, L., Roqoyyah, S., & Siliwangi, I. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV. *Journal Of Elementary Education*, 04(02), 249–256. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i2.5687>
- Librianty, H. D., & Sumantri, M. S. (2014). Peningkatan Partisipasi Belajar Melalui Metode Bercakap-Cakap Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1-8
- Maharani, S., Yantoro, Y., Khoirunnisa, K., & Ismi Mori Putra, D. (2024). Konsentrasi Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 229–236. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.2080>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V12i1.5813>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-isa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/Annisa.V13i1.26>
- Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Problem Solving Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24-37. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i1.6>
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Mayrani, C., & Hasanudin, C. (2024). Mengenal Konsep Bilangan Bulat Dan Bilangan Pecahan Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Seminar Nasional*, 2(1), 2016-2024
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 186-197. <https://doi.org/10.37850/ibtida>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. [Http://Dx.Doi.Org/10.36722/Sh.V9i1.2828](http://Dx.Doi.Org/10.36722/Sh.V9i1.2828)
- Muthia, T. I. (2022). *Pengembangan game edukasi 3D “Mathroom” sebagai media pembelajaran bilangan pecahan matematika siswa kelas 5 sekolah dasar menggunakan Unity Engine* (Skripsi tidak dipublikasikan). Politeknik Negeri Jakarta.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V, (2024) pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. *Other Thesis, STKIP PGRI PACITAN*.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3. Pandawa: *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418. [Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa/Article/View/1272](https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pandawa/Article/View/1272)
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. [Https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa/Article/View/1338](https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa/Article/View/1338)
- Nurhayani., & Salistina, D. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.
- Nurlita, D., Sari, J. P., & Harahap, R. A. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 445-453. Retrieved From <https://ummaspul.e-journal.id/jenfol/article/view/6462>
- Perdani, H. N., & Azka, R. (2019). Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Praswati, Y. C. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Program Linear Berbantuan Liveworksheets Dengan Menggunakan Pendekatan Discovery Learning*. Universitas Muhammadiyah Metro
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439-443. Retrieved From <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/29029>
- Rahadi, D. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif. *Bandung: Alfabeta*.
- Rahmah, S. (2025). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 23-24

- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Pemanfaatan media berbasis game dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 117–132. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Rosdianah, P. T., Zahyuni, V., & Manzis, I. (2022). Penerapan Pembelajaran Matematika Materi Geometri di SDN 64/I Muara Bulian. *FONDATIA*, 6(2), 174-191. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i2.1792>
- Rusmayana, T. (2021). *Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktik kerja lapangan di masa pandemi COVID-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Santy, N. W. D. (2021) *Citra Perusahaan Garuda Indonesia: Persepsi Para Loyalis Garuda Indonesia*. Skripsi thesis, STTKD Sekolah Tinggi Teknologi Kerdigantaraan Yogyakarta.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputra, G. Y., Harjanto, A., & Ningsih, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Pelajaran Fisika Materi Pokok Energi di Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Muara Badak Tahun Ajaran 2019/2020. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 2(2), 10–24. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v2i2.67>
- Sastrawati, E., Maryono, M., Budiono, H., Destrinelli, D., & Yantoro, Y. (2025). Mathematics comics based on problem-based learning with illustrations of Jambi culture. *Jurnal Eduscience*, 12(1), 217–231. <https://doi.org/10.36987/jes.v12i1.6876>
- 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. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), 162–175. Retrieved from <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Suardi, S., Hakim, L. E., & Aziz, T. A. (2022). Kesalahan-Kesalahan Siswa pada Materi Pecahan. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 418-428. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.201>
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>

- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D Cetakan 17*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sulistiyani, N., Krisnamurti, C. N., & Putri, A. G. P. (2020) Pemahaman Konsep Operasi Pecahan Mahasiswa Mappi Tentang Operasi Pecahan Dalam Program Matrikulasi 2018/2019. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 39-49.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie dan Assure dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial: Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 6(2), 531–540.
- Toheri, N., & Nuraenafisah. (2013). Pengaruh Penggunaan Scratch Terhadap Kreativitas Berfikir Matematis (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII Mts Negeri Ketanggungan Kabupaten Brebes). *Eduma*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.24235/eduma.v2i1.65.g64>
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar, W., Somadayo, S., & Miliyawati, B. (2022). Representasi konsep pecahan dan operasinya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Saintifik: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(2), 57-63. <https://doi.org/10.33387/saintifik.v7i2.5500>
- Unaenah, E., Saridevita, A., Valentina, F. R., Astuty, H. W., Devita, N., & Destiyantari, S. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *NUSANTARA*, 2(2), 247-261. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/813>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Indramayu: Penerbit Adab*
- Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 40-49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>

- Wibawanto, W. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Widodo, S., & Widyastuti, T. (2020). Komponen Validasi Media Interaktif Berbasis Teknologi Untuk SD. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 54–62.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yantoro., Susanti, E. P., & Kurniawan, A. R., (2020). Problema Guru Dalam Mengajarkan Berhitung Pembagian Dikelas Rendah Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 51-59, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v2i1.3475>