

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 2(3), 191-195. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1531>
- Aminah, N., Waluya, St. B., & Rochmad, R. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pengajaran Matematika. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 87–100. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.122>
- Amrullah, J. D. R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., & Nuraisyah, V. (2024). Efektivitas Peran Kurikulum Merdeka terhadap Tantangan Revolusi Industri 4.0 bagi Generasi Alpha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313–1328. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.754>
- Andani, B. A., Rakhmawan, A., Tamam, B., Sidik, R. F., & Retno, A. Y. (2024). Pengembangan Monopoli Ipa Berbasis Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Natural Science Education Research*, 7(3), 11-21. <https://doi.org/10.21107/nser.v7i3.27136>
- Anggriyani, M., Syaharuddin, S., Mandailina, V., Abdillah, A., & Mahsup, M. (2024). Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Matematika: Tren dan Tantangan. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (Vol. 2, No. 1, pp. 348-372). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SEMANTIK/article/view/2817>
- Asfiyah, S., Hidayati, P. N., & Chalimah, S. N. (2021). Metode Jarimatika Berbasis Role Play dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 135–140. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.70>

- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Chrisdiyanto, E. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Moodle Pada Topik Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Pandemic Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 13(2), 23-26. <https://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/view/303>
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>
- Hazyimara, K. & Wenty Septria Darma Suwarni. (2023). Peran Sentral Guru dalam Pendidikan Karakter di Era Digital. *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 1(3), 50–57. <https://doi.org/10.59966/setyaki.v1i3.595>
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3705>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., & Salsabila, W. T. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Konferensi Ilmiah Pendidikan*. Universitas Pekalongan. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265-276. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/28175/13379>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0.

Jurnal Tadris Matematika, 3(2), 131–140.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>

Kusumanegara, J. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.

<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>

Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1486–1498.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Islamic Educational Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>

Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>

Muawanah, M., Romadhona, R., & Cipta, D. A. S. (2024). Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Project Based Learning Dengan Pendekatan Technological Pedagogical And Content Knowledge. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 6(2), 410–421.
<https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.3842>

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>

Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>

- Nurwijaya, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Augmented Reality Terhadap Kemampuan Spasial Siswa. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 107–116. <https://doi.org/10.46918/equals.v5i2.1563>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.52626/jg.v4i1.96>
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590–597. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Saidah, N., Nurputri, D. R., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Role Playing Game Berbantuan Macromedia Flash Professional 8. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(1), 124–135. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i1.98>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Technology Mathematics And Social Science*, 2(2), 1-5. <https://doi.org/10.30734/jthoms.v5i2.2952>
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 77–89. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1888>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of*

Mathematics Education, 1(2), 59–74.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Tri Q, K., Febrianto, M. V., & Eko Yulianto, D. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Numerasi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 Sdn 2 Patokan. *Cendekia Pendidikan*, 3(4), 8.
<https://doi.org/10.36841/Cendekiapendidikan.v3i4.5519>