

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. I. P., *et al* (2025). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Materi Barisan Dan Deret Berbasis Android Melalui *ISpring Suite* 11. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 1008–1010. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i2.6646>.
- Ali *et al* (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *JISED: Journal of Information System and Education Development*. 3(1), 4. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Asari, A., *et al* (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency. Hlm 223-224.
- Ashari, M. (2025). Pengembangan Modul Ajar Biologi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam (PM) Berbantu Wayground pada Fase F Jenjang SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 6010–6014. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.2088>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Barokah, N., & Mahmudah, U. (2025). Transformasi Pembelajaran Matematika SD Melalui *Deep Learning*: Strategi untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(3), 50–51. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i3.521>.
- Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing. Hlm 43–60.
- Belopa *et al* (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 10 Palu. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*. 5(3), 516-524. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.381>
- Bulan, S., *et al* (2025). Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education (JHUSE)*, 1(10), 90-99. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.545>
- Damasanti, L., & Nuroh, E, Z (2023). Penggunaan Media *Powerpoint* pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 11(1), 19-25. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.5902>

- Dewi, A. A. K., & Rusilowati, A (2025). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Karangturi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(02), 259-267. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29689>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Faidz, N. A. A., Santika, S., & Setialesmana, D (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perbandingan Senilai. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(1), 275. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v14i1.10410>.
- Fikri, H., & Madona, A, S (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). Hlm 1-204.
- Fitri, N., & Anas, N (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 649-660. <https://doi.org/10.29210/1202424412>
- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Android untuk Peserta didik SMP/MTs dan SMA/MA. 4(4), 166. <https://dx.doi.org/10.24014/juring.v4i2.12795>
- Hanisah., Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *ISpring Suite 10* pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Hasnawiyah., & Maslena (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hidayat, F., & Nizar, M (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Huljanah, M., & Zai, E. K (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(5), 54-62. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>

- Kadir, A. W., Machmud, T., & Damayanti, T (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan WPS Office pada Pembelajaran Statistika. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 13(2), 221-228. <https://doi.org/10.37905/euler.v13i2.33118>
- Kemdikdasmen (2025). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2025*.
- Kemdikdasmen (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*.
- Kemdikbudristek (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Ciputat Pers. Hal. 18.
- Kemdikristek (2022). *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Hlm 255-288.
- Kerimbayev, N., et al (2023). A Student - Centered Approach Using Modern Technologies in Distance Learning : A Systematic Rreview of the Literature. *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00280-8>. Hlm 8.
- Kristanto, A (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya. Hlm 5.
- Kusumawati, F, I., Hidayat, W, N., & Riaji, D, F (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar PPLG Materi Flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 124-131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Lidawati & Gayo, L. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partispasi Peserta didik dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan. *Abdurrauf Social Science*. 2(1), 51. <https://doi.org/10.70742/arsos.v2i1.176>.
- Mahmud (2022). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Mojokerto: Yayasan Pendidikan Uluhiyah. Hlm 31.
- Majid, A. F., et al (2025). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbantuan I Spring Suite 10 untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 7(4), 214-216. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v7i4.23196>
- Malelak, R. S., Ekowati, C. K., & Madu, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Power

- Point dan Ispring Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Media Sains: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 23(2), 10-17. <https://mediasains.id/index.php/jurnal/article/view/2>
- Mubahzah, W., Rayungsari, M., & Susanto, K (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Pokok Bahasan Statistika Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(2), 121-133. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i1.414>
- Mulyono, M. (2025). SCRADECT: Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* untuk Memfasilitasi *Deep Learning* dan Berpikir Komputasional Peserta didik Sekolah. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i2.1>.
- Nilawati, & Fati, N. (2023). *Metodologi Penelitian*. Sumatera Barat: Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh. Hlm 45.
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 67-77. <https://doi.org/10.70294/9fga4682>
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2017). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 125. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i1.81>.
- Permendikdasmen (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Presiden RI (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rahayu, C., et al (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9-25. <https://doi.org/10.23960/mtk/v13i1.pp9-25>
- Rahmaniar, E., & Prastowo, A. (2022). Implikasi Model Simulasi berbasis Teknologi Indormasi dan Komunikasi terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1), 642. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1854>

- Ramli, M (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press. Hlm 2.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(4), 2094-2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Saidah, A., & Wijayanti, P. (2022). Analisis Kesalahan Peserta didik SMP pada Materi Statistika Ditinjau dari Gaya Belajar dengan Menggunakan Instrumen CRI. *Jurnal Mathedunesa*, 11(2), 621. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v11n2.p620-629>
- Saputri (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP*. Hlm 44-49.
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Media Petualangan Aljabar Berbasis Permainan Edukasi untuk Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 425-434. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1491>
- Sembiring, T. B, *et al* (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian (Teori dan Praktik)*. Karawang: Saba Jaya Publisher. Hlm 44, 151, & 258.
- Septiyaningsih, D. N., *et al* (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*. 07(02), 10312–10314. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/8041/6269>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo. Hlm 9-30.
- Solehah, S (2025). Peran Statistika dalam Pendidikan: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(1), 397-402. <https://dx.doi.org/10.31004/riggs.v4i1.428>
- Suhenda, D., *et al* (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern. *Educatus: Jurnal Pendidikan*, 2(3), 16-23. <https://dx.doi.org/10.69914/educatus.v2i3.22>
- Sumarno (2020). Hubungan Strategi Umpan Balik (*Feedback*), Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKn di SMK. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 39-56. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14539>
- Susila, A., Nano, K., & Bahri, D. S (2023). Pemanfaatan Aplikasi Capcut untuk Editing Video Bahan Pembelajaran Bagi Guru MTs Mathla'ul Anwar Nurul Kamal Bogor. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 225-

231.

<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/32092/16296>

Tambunan, H (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Hlm 2, 4, 36, 42, & 72.

Waseno, R. K., Fitriyanti, P., & Isroqmi, A (2022). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif berbasis *Google Sites* pada Materi Statistika VIII SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 13(2), 301-314. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i2.12018>

Widyaningrum, Hendiyani & Imamah (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Anak Usia 5-6 Tahun: Studi Deskriptif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurnal Anak Bangsa*. 4(1), 160–178. <https://jas.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/101/97>

Yuliana, Syaifuddin, M. W., & Adiningrum, A. (2023). Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Perbandingan (*Microsoft Powerpoint, ISpring Suite, Website Apk 2 Builder*). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 12(1), 281. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5949>

Yusuf, D., & Yuliantina, I. (2025). Pengembangan Buku Panduan Guru Bermain Berpusat pada Anak dengan Buku Digital. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. 8(2), 605-617. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.5864>

Yusnan, M (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara. Hlm 39.

Zayrin, A, A., et al. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>