

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2020). Pengembangan modul IPS SMP kelas VIII semester 1 dengan tema keunggulan lokasi dan kehidupan masyarakat Indonesia. *Social studies*, 5(1), 1-7
- Afandi, I. A., Wahyuningsih, E. D., & Rokhman, M. S. (2021). Pengaruh video animasi pada pembelajaran daring terhadap pemahaman konsep matematis pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 211–216.
- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848–3861.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Ain, N., Putri, N. H. S., & Elvi, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan konteks kemaritiman pada materi penyajian data kelas VII SMP. *Jurnal Math-UMB.edu*, 11(3), 195–208.
<https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v11i3.6552>
- Alfiyatin, A. N., & Qadri, K. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran untuk Mendorong Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1). 1-10
- Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di MTs Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147.
- Amien, Z., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Nurweni, A., & Sukirlan, M. (2023). Penggunaan Project Based Learning (PBL) Berbantuan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Media Bina Ilmiah*, 17(9), 2257–2262.

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster bagi guru SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76–83.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76–83.
- Andriantina, K. M. E. (2021). *Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan edpuzzle pada materi pythagoras untuk peserta didik kelas VIII*. (Skripsi), Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11–18.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020a). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk peserta didik sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020b). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk peserta didik sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Annisa, s. p. (2025). *Komponen Desain Media Pembelajaran*. Media Pembelajaran, Padang: Gv Gita Lentera
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Astuti, R. W., & Setyawat, R. D. (2024). Pengaruh media pembelajaran matematika berbasis *problem solving* berbantu video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis matematis materi aritmatika sosial. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 164–173.
- Awaliyah, I. N. (2024). Mathematics Learning Innovation: Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 10(1), 1–18.
- Azeva, B. R. (2022). *pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan ispring suite dan powtoon dengan konteks kemaritiman pada materi teorema pythagoras kelas VIII SMP*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.
- Bahij, A. Al, Khaerunisa, Bahfen, M., & Suryawan, A. (2020). Implementation of Audio-Visual Learning Media in Elementary School. *Proceedings of the 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.252>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62–74.
- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., & Nendi, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 261–272.
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312–1318.

- Desi Marsela. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Segiempat Kelas VII SMP*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2022). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 022099.
- Fadilah, A. A., Sukmawati, I., & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 Sd Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(9), 1843–1858.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 588–597.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitrianingsih, N., Hardiansyah, H., Suciwati, S., Fitriati, I., & Afriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 85–90.

- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44.
<https://doi.org/10.26740/jrpipm.v3n2.p44-51>
- Ghifari, M., Salsabila, E., & Aziz, T. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1160–1172.
- Hadi, A., Lismana, F. A., & Herlianto, G. D. (2024). Kajian teori penggunaan media pembelajaran matematika berbasis digital di sekolah dasar. *Prosiding seminar nasional pendidikan matematika (senpika)*, 2, 278–285.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran*. yogyakarta: Deepublish.
- Hayati, I., Retta, A. M., & Fitriasari, P. (2022). Pengembangan video pembelajaran pada materi barisan dan deret untuk peserta didik kelas X SMK. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 8(1), 63–72.
- Kenjam, J., Nahak, S., & Simarmata, J. E. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Peluang Berbasis Realistic Mathematic Education. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 9(1), 413–426.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 2(1), 158–166.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023a). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023b). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.

- Lalisu, K. S., Novian, D., Takdir, R., & Dangkoa, E. V. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Kelas X TJKT Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(1), 21–36.
- Lestari, Y. A. I., & Dewi, T. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X MAN 1 Metro. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(2).
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Machfud, N. U. A. C., Isnaini, A. N., & Bariyyah, K. (2024). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(3), 661–684.
- Magdalena, I., Islamiati, M., Sururudin, S., Sinta, S., & Rosidah, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Kemampuan Memahami dan Hasil Belajar Peserta didik di SD Negeri Kamal 03. *EDISI*, 3(2), 326–328.
- Maimunah. (2019). *Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis realistic mathematics education dengan konteks kemaritiman untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMA kelas XI*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.
- Marlina, S. , & H. N. (2021). Upaya peningkatan pendidikan, keahlian dan profesionalisme sumber daya manusia pelayaran indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(2). <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i2.692>
- Masykuroh, K., & Fatmilatun, D. (2022). -Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini:-. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 144–152.

- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546.
- MJ, R. A., Kamaruddin, T., & Bardi, S. (2017). Penerapan Pembelajaran Pada Laboratorium Multimedia Dengan Menggunakan Software Maxilab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Mtsn Model Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Geografi*, 2(3).
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175–182.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.
- Nainggolan, M., & Syhaf Nasution, Mhd. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Infografis Materi Kekuasaan Kongsi Dagang VOC di SMA Negeri 10 Medan. *Journal on Education*, 6(1), 10799–10805.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4873>
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- Nor, M., Zuhdi, Z., & Asbiah, A. (2021). The development of learning media based on powtoon in global warming materials for class XI high school. *Journal of Educational Sciences*, 5(2), 278.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Pakudu, R. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56–83.
- Pradyani, M. H. (2022). *Pengembangan video pembelajaran interaktif berorientasi pendidikan matematika realistik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP*. (Skripsi), Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia.
- Pratama, T. Y. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran interaktif bernuansa budaya melayu dengan karakteristik RME pada materi kubus dan balok kelas VIII SMP*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.
- Pratiwi, A. E., AB, J. S., & Partasiwi, N. (2021). efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik kelas viii d semester genap smp xaverius pringsewu tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan Matematika (JMPM)*, 3(1), 1–10.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Satria, M. N. D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegingeneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 129–134.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227.
- Rachmadina, D., & Pratiwi, D. D. (2021). Developing mathematics video assisted by Powtoon application in contextual learning approach. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 012027.
- Rahayu, P. (2024). *Analisis Penerapan Prinsip Mayer pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran di Kelas IV SD Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Ajaran 2023/2024*.

- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Rahmawati, S., Wicaksono, L., & Purwanti, P. (n.d.). Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran melalui bimbingan klasikal dengan media audio visual. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9).
- Rahmawati, W., Utomo, A. Y., Aprilliani, F. N., Malikhah, M., Saputro, I. H., Sintarani, C., & Sagana, K. M. (2024). Implementasi PowToon sebagai Media Pembelajaran Menyimpulkan Teks Diskusi SMP Kelas IX. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 40–49.
- Ramadhona, R., Siregar, N. A. R., & Alpindo, O. (2023). The Practicality of Plane and Space Geometry Textbook as Teaching Materials in Mathematics Education Department of UMRAH. *Jurnal Gantang*, 8(1), 65–73.
- Riana, R., & Fitrianna, A. Y. (2021). Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal peluang pada peserta didik smp kelas ix ditinjau dari taksonomi bloom. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 1019–1032.
- Rustamana, A., Mulyati, S. A., Fitriyani, F., & Prasetya, T. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan media cetak: tampilan storyboard. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 1(6), 90–102.
- Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan pembelajaran bermedia powtoon untuk materi sistem persamaan linier dua variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314–328.
- Saputri, N. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Teorema Phytagoras Kelas VIII SMP*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.

- Saputri, N., Izzati, N., & Siregar, N. A. R. (2023). Video Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Teorema Pythagoras. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(3), 469–482.
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(02), 10309–10318.
- Setiawan, E., Juita, S., Putra, B. B. P., & Utomo, B. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion pada teorema pythagoras materi perbandingan panjang sisi segitiga-segitiga khusus kelas vii di smp n 2 mlati. *prosiding sendika*, 7(2).
- Selvi, N. (2019). Pengaruh Strategi Ekspositori dan Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa di UPT SD Inpres Bertingkat Labuang Baji. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 132-140.
- Sholihah, R., & Nurfalah, E. (2021). Analisis pemahaman konsep matematika peserta didik kelas viii smp negeri 1 singgahan berdasarkan teori apos. *prosiding snasppm*, 6(1), 702–711.
- Silaban, A. U. (2019). Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VII Pada Materi Splsv dengan Menggunakan Video Animasi. *Jurnal Tematik*, 2(1), 470–477.
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Simamora, M. (2021). *Pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan powtoon pada materi barisan dan deret dengan konteks kemaritiman pada peserta didik kelas VIII SMP*. (Skripsi), Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67–72.

- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma penelitian pendidikan pengembangan teori dan aplikasi pendidikan matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sitepu, N. B., & Gandamana, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 3512–3522.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3446>
- Sudir, H. P. R., Anas, A., Munir, N. P., & Arifanti, D. R. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbantuan powtoon untuk meningkatkan minat belajar matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 319–331.
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). Respon peserta didik terhadap implementasi media edpuzzle dalam pembelajaran matematika di masa pandemi covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646.
- Suhermanto, E., Huda, N., & Hairussaleh, H. (2024). Pengaruh media youtube terhadap minat belajar siswa sd kareka ndara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 12028-12035.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulwana, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Kelas V SDN 169 Pekanbaru. *Universitas Islam Riau: Repository*, 5, 1–19.
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika peserta didik kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79.
- Susanti, S., Sumarni, E., & Putri, N. H. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman bagi Guru di SMP N 1 Bintan. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 147–159.

- Syehab, R. F., Afrilianto, M., & Purwasih, R. (2023). Keefektifan bahan ajar matematika terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(1), 433–440.
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Peserta didik Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Tondeur, J., Scherer, R., Baran, E., Siddiq, F., Valtonen, T., & Sointu, E. (2019). Teacher educators as gatekeepers: Preparing the next generation of teachers for technology integration in education. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1189–1209.
<https://doi.org/10.1111/bjet.12748>
- Wardanu, A. A., Ardiningtyas, N., Rahmadhani, E. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD: Mathematics Learning Innovation Through Visual Media to Improve Understanding of the Concept of Whole Numbers for Grade V Elementary School. *MIKHAYLA: Journal of Advanced Research*, 2(1), 89–95.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 1–7.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan PMRI pada materi bangun ruang sisi lengkung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 60–67.

Zakiyah, H., Purnomo, D., & Sugiyanti, S. (2019). Pengembangan E-modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bilangan Bulat SMP Kelas VII. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 287–293.

