

## DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, L. S., Dwinata, A., Oktaviarini, N., & Setyo, R. (2023). *Sosialisasi Pentingnya Penelitian Research And Development ( R & D ) Untuk Meningkatkan Karir Guru Di SD Kecamatan Ngunut*. 1(10), 2596–2601.
- Baharuddin, B., Saputra, A. M., Harma, H., Amram, R., Nurhidayanti, N., & Amelia, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 232–240. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14591>
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar*. 2, 62–74.
- Burhanuddin, & Permana, F. angelia. (2023). *Metode Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Prisma Dan Limas Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ingin Jaya*. 5(2), 15–21. <https://doi.org/10.36074/logos-27.10.2023.20>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cantika, D. K., Yuniawatika, & Erif Ahdhianto. (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://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Erni Lakapu, D., Arita Lakapu, P., & Taloim, D. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola Bagi Siswa Sd. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 4(2), 167–177. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v4i2.2343>
- Faoziyah, N., Akhmad, G. R., Setiawan, D., Tegal, P. M., & Tengah, J. (2022). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis PBL*. 7(2), 490–496.
- Haryono, E. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

- Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Pendidikan Indonesia *PENDAHULUAN Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebag.* 7(3), 557–566.
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Reflina Sinaga, & Silaban, P. J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>
- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290–3300. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1454>
- Khusnaeni, A. (2025). *MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI DI SEKOLAH SMK PEMBANGUNAN.* 3(5), 1249–1256.
- Listiani, T. (2020). *Penggunaan Model PACE dalam Pembelajaran Geometri Topik Bangun Ruang.* 9(September), 407–418.
- Mahadhir, M., & Karimah, S. (n.d.). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MIND MAP MATERI BANGUN RUANG ( KUBUS DAN BALOK ) KELAS VIII.* 1–10.
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). *Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika : Suatu Kajian Pustaka.* 4, 1–20.
- Nabilah Hamudiana Saski, & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Nofriyanti, N., Lutfiah, Z., & Asmara, D. N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA*

PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI SDN 06 TIMPEH KABUPATEN DHARMASRAYA DHARMASRAYA. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 13(1), 99–104.

- Nurwahidah, Syaharuddin, Vera, M., & Abdillah. (2024). Efektivitas Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Terhadap Kecerdasan Kognitif Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 4, 453–463.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Pauziah, D., & Laksanawati, W. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Pada Materi Struktur Kristal*. 14(2), 179–188. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i2>.
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa*. 1–10.
- Putri, L. S., & Pujiastuti, H. (2021). *Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Bangun Ruang*. 8(1), 65–74.
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). *Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. 11.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). *Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif*. 04.
- Ratna, A., Wati, Z., Trihantoyo, S., Pendidikan, J. M., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Syauqi, A. H. (2024). Penelitian dan Pengembangan ( Research & Development ) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3).
- Saetban, A. A. (2021). Faktor Penghambat Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 58–66. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.951>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran.

*Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215.  
<https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

- Sipahutar, W., & Reflina. (2023). *ETNOMATEMATIKA: PENGENALAN BANGUN RUANG MELALUI KONTEKS MUSEUM NEGERI SUMATERA UTARA*. 12(1), 1604–1613.
- Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, & Hafid Muslih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Sudewi, Rita Irviani, & Trisnawati. (2020). Sistem Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 1(2), 17–24. <https://doi.org/10.54892/jmpialidarah.v1i2.15>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 110*. 5(September), 110–116.
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*, 5(2), 5152–5172. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1254>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan Marinu*. 9, 1220–1230.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). *Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Online di Sekolah Dasar Penggunaan Media*. 4(2), 211–221.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). *Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling*. 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>