

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. A., Nurdianti, R. R. S., & Sadiyah, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 1(6), 494–503. <https://cosmos.iainsambas.ac.id/index.php/cms/article/view/190>
- Alditia, A. Y. T., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2016). Pengaruh Model Visual, Auditory, dan Kinesthetic (VAK) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 351–360. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3041>
- Amalina, E. N., & Inayati, R. (2021). Pengembangan Media ‘Economic Monopoly’ Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129–137. <https://doi.org/10.26740/jupe.v9n3.p129-137>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>
- Anam, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2022). Pengembangan Screencast Presentasi Akuntansi Untuk Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 212–222. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p212>
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Asfah Rahman (ed.); 22nd ed.). Raja Grafindo Persada.
- Aswanto, F., Yusri, F., & Kurniawan, H. (2024). Analisis Gaya Belajar VAK (Visual , Auditorial , Kinestetik) Siswa di MTsN 4 Pasaman Barat. *Dewantara*, 3(1), 116–127. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2104>
- Atikah, I., Ali, M., & Firmansyah, R. (2024). Penerapan Strategi Diferensiasi Konten dan Proses Pada Gaya Belajar Berbasis Model Problem Based Learning. *PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i2.57>
- Azizah, S. A., Usman, A., Fauzi, M. A. R., & Rosita, E. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Menerapkan Pembelajaran Berdeferensiasi. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.74>
- Baehaqi, M. L., & Andriyani, D. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1

- Paguyangan. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 348–363. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.943>
- Chodijah, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Game Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tahapan Pencatatan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 2 Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Nizama*, 03(4), 599–608. <https://jurnal.nizamia.or.id/index.php/nizamia/article/view/34/27>
- Cuhanazriansyah, M. R., Rizal, F., Irfan, D., & Abdullah, R. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Permainan Monopoli Mata Pelajaran MIPA (MOMIPA) Berbasis Teknologi Android Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 187–192. <https://doi.org/10.29210/30031716000>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(8), 468–470. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/28>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- Dani, D. E. R., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- 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>
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(9), 1–13. <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i9.16499>
- Diyannah, I., & Atok, A. R. Al. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 201–209. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p201-209>
- Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game Cards Accounting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 72–80. <https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>
- Fahlifi, M. R., Mansur, H., & Sufyadi, S. (2023). Pengembangan Web Pembelajaran Model Vak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata

- Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Sma. *J-Instech*, 4(2), 168–177. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8853>
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar, 1*, 106–116. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori Konstruktivisme dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28(3), 30–38. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1776>
- Fitri, Y. (2020). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1300–1307. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55740>
- Fitriani, & Sari, P. M. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(2), 61–69. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety, C. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 7. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3056/pdf/7470>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3(1), 183–188. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>
- Isnaini, A. N., & Rahmawati, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 1*, 1–9. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/5642>
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- 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>
- Kartiyana, R. R. (2023). Penerapan Model Permainan Kartu Soal Mandiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa pada Materi Ketenagakerjaan Kelas XI IIS SMA Negeri 9 Malinau. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 175–181.

- <https://doi.org/10.51878/educational.v3i2.2296>
- Kresnawati, Y. (2024). Kegiatan Ekonomi Melalui Model PBL dengan Metode Presentasi Kelompok Berbantuan Media Canva Kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi. *Jguruku: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 159–176. <https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/article/view/173>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Labu, N. (2021). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual, Auditorial, Kinestetik) Siswa Kelas X SMAK St. Petrus Ende Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.52110/jppak.v1i1.3>
- Latifah, A., Mulyani, A., & Aulia, F. N. (2022). Perancangan Alat Panca Indera Manusia untuk Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality untuk Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 630–638. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1177>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(2), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Maulidia, F. R., & Prafitasari, A. N. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.40019>
- Maulidia, Y., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59–65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Muna, Z., Artharina, F. P., & Azizah, M. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Kelas I Berbantu Media Papintung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 1617–1628. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1738>
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257–265. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Nomeni, E. P. E., Tafuy, A. Y., Nesimnasi, S. A. ., & Sunbanu, H. F. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik Di SD GMT Tobu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3633–3637. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i12.753>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa

- SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43–55. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- 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://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Nurlatifah, A., & Munandar, K. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1–7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.87>
- Nurohmah, N., Suchyadi, Y., & Mulyawati, Y. (2022). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(1), 67–70. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.6094>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetya, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Molek (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 182–192. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v10i2.7105>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *JURNAL PEDAGOGY*, 2(2), 34–54. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>
- Purwanti, C. I., & Fanani, A. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif pendukung Kelompok Kinestetik pada Materi perubahan Wujud Benda Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 201–210. <https://doi.org/10.20605/jsgp.7.1.2024.3591>
- Purwitasari, D. A., Pratiwi, E. K. D., Minaniyah, M., & Putri, S. F. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 3(5), 12–21. <https://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/7971>
- Putri, V. F. Y., Harjono, A., Jannatin, Ardhua, & Rahayu, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Model Discovery Berbantuan Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1546–1554. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3456>
- Rafiska, R., & Susanti, R. (2023). Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Xii Sma Negeri 1 Palembang. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 474–482. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.17043>
- Rezki, F., Cyntia, C., Zuhel, A. S., Pangestu, A., & Zulkifli, H. (2022). Hubungan Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Verbal-Linguistik. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan*

- Dan Bahasa*, 2(1), 01–08. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.401>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Romadhoni, B. S. W., & Suprijono, A. (2024). Pengembangan Media Ajar Digital : Monopoli QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63328>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Safri, S., & Iswandir, I. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi Portable Monopoly Pada Pelajaran Dasar Akuntansi Guna Mengembangkan Character Building Warga Belajar Di SMK Josua Jakarta. *Jurnal Mitra Manajemen*, 10(2), 57–70. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jmm/article/view/332>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Santika, I. D., & Khoiriyah, B. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dan Relevansi Visi Pedagogis Ki Hajar Dewantara dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1707–1715. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11754>
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Septyana, E., Indriati, N. D., Indiati, I., & Ariyanto, L. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Boga 1 SMK di Semarang pada Materi Program Linear. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 6(2), 85–94. <https://doi.org/10.24246/juses.v6i2p85-94>
- Sitorus, W. T., & Siregar, R. (2025). Pengembangan Materi Pembelajaran Teks Deskripsi Berbantuan Web Google Site untuk Siswa Kelas VII SMP Swasta Methodist Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 10(2), 334–346. <https://doi.org/10.36709/bastra.v10i2.902>
- Sugianto, A. (2021). *Kuesioner Gaya Belajar Siswa* (pp. 1–6).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and*

- Development* (S. Y. Suryandari (ed.); 2019th ed.). ALFABETA CV.
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Telaumbanua, E. D. P., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 691–697. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.873>
- Vonna, A. M., Saputra, N. N., & Saleh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E – Lkpd) Berbantuan Liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt 2022*, 149–157. <https://doi.org/10.31000/cpu.v0i0.6866>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wiguna, A. C., Oktari, D., Salamah, I. S., Eloisa, J. A. De, & Prihati. (2022). Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2045–2057. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.513>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yoga, A. T., & Ilmi, N. B. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Math Diffelearn Materi Aritmatika Sosial Berdasarkan Gaya Belajar. *Scholaria:*

Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 14(3), 275–285.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i3.p275-285>

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 152–158. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>