

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. In 78 *CBIS Journal* (Vol. 3, Issue 2).
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Andi, P. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Diva Press.
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Sekolah Dasar. 8(2), 495–503. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Arsyad. (2019). *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Atmarini, D., Widjanarko, M., & Lestari, I. (2026). Media Pembelajaran Interaktif : Pemantik Kreativitas dan Perkembangan Kognitif Anak SD. 4(3), 16411–16417.
- Branch, R. . (2009). Instructional Design the ADDIE Approach. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2021). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital Untuk Optimalisasi Latihan Soal-Soal Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Vol 6 No 2*, 109–115.
- Dhoifullah, A., Kholis, N., Agung, A. I., & Sumbawati, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik Dan Elektronika Berbasis

- Articulate Storyline Untuk Siswa Kelas X Teknik Otomasi Industri (Toi) Smk Semen Gresik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 12 No, 11–20.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. 7(2), 436–447.
- 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.
- Herizal, Priatna, N., Prabawanto, S., & Jupri, A. (2025). Students learned knowledge of the concept of angle and angular measure: A didactic transposition perspective. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 122–134. <https://doi.org/10.30606/absis.v8i1.3196>
- Hirsh-pasek, K., Ph, D., Hadani, H., & Ph, D. (2020). A new path to education reform : Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond.
- Hohenwarter, M., Hohenwarter, J., Kreis, Y., & Lavicza, Z. (2015). Teaching and calculus with free dynamic mathematics software GeoGebra. *11th International Congress on Mathematical Education*, 1–9.
- Hutagalung, E., & Panjaitan, D. B. (2015). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1).
- Indriani, R. (2022). Penerapan Pendekatan Concrete Representational Abstract (CRA) Pada Muatan Pelajaran Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 32(3), 167–186.

- Lestari, I. A., Ramadhani, L. F., Azaria, N. E., & Kusno. (2025). Hakekat Belajar Matematika Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 641–654. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i2.1076>
- Lubis, K. M. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2024). Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All. 10th Anniversary Edition.
- Oktiningrum, W., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Luas Bangun Datar “LuBaDa” untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.14014>
- Optiana, N., & Muchlas. (2019). Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam pembelajaran praktikum fisika untuk Sekolah Menengah Atas. 6(2), 1–5. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.vxix.xxxx>
- Prasandha, D., Ahmad Fashiha Hastawan, Firstya Evi Dianastiti, & Dilla Puspitasari. (2025). Prinsip Pengembangan Media Berdiferensi berbasis TPACK sebagai Aksentuasi Keterampilan Berbahasa Produktif. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 8(1), 94–103. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.2379>
- Purnama, A. A., & Kalkautsar, M. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.

- Putu, N., Wulandari, D., & Wiarta, W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 21–32.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46270>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1215–1226. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Restuti, E. M., Taufik, F., Farhani, M. A., Rahmatunnisa, Anugrah, R. H., Amalliah, P., Bayu, A., & Triwandi, M. R. (2025). Hakikat Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 21028–21020.
- Ridwan, V. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ict Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) Untuk Kelas Xi Smk Negeri 8 Surabaya. 09, 68–74.
- Rosmala, D., & Pardede, M. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Bina Buana Semesta. *Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, 16(1), 19–25.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61.
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: *A survey. International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14–31.
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Sinclair, N., & Baccaglini-Frank, A. (2016). Digital Technologies In The Early Primary School Classroom.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Prosiding Pendidikan Dasar, 1. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Alfabeta Bandung.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36.
- Surya, A. (2018). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(22), 22–26.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.
- Triyono, A., Nurimani, & Budiono. (2024). Elementary school students' ability to understand the elements and properties of simple flat shapes. 2(2024), 44–50.
- Walle, V. De, Karp, Jennifer, Wray, J., & Brown, E. T. (2017). Elementary and middle school mathematics: Teaching developmentally (3rd Ed.). 1–22.

- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.
- Yunita, & Irawan, T. A. (2025). Effectiveness of Interactive Media in Enhancing Students' Science Concept Understanding. 6687–6697.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). Learning through play : a review of the evidence .