

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- AMIRA SYAFANA. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Jurang (Jumlah Kurang) Pada Pembelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2), 14–29.
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (No Title).
- ARSIDAH, N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MENJAHIT SISWA KELAS X JURUSAN TATA BUSANA SMK NEGERI 8 MEDAN*. Universitas Negeri Medan.
- Baenil Huda, & Bayu Priyatna. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Systematics*, 1(2), 81–88.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Digital Learning: The Key Concepts*. Springer.
- Brandmiller, C., Schnitzler, K., & Dumont, H. (2024). Teacher Perceptions Of Student Motivation And Engagement: Longitudinal Associations With Student Outcomes. *European Journal Of Psychology Of Education*, 39(2), 1397–1420.
- Cahya, A. D., Rahmadani, D. A., Wijiningrum, A., & Swasti, F. F. (2021). Analisis Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *YUME: Journal Of Management*, 4(2).
- Dewy, M. S., Isnaini, M., Simamora, Y., Silitinga, A. I., & Astrid, E. (2023). Implementasi Model 4D Dalam Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Elektronika Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 10(2), 97.
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd I Milawati, M.Pd I Dr. Darodjat, M. A. I., Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si. I Tasdin Tahrir, S. Pd., M. Pd., C. P., C.IBST, C.Mt, C.Htc I Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd I Azwar Rahmat, M. T., & I Dr.Masdiana, ST., MT I I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., C. (2021). Media Pembelajaran. In M. P. Dr. Fatma Sukmawati (Ed.), *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). CV Thata Media Group.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (Rnd)*.
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden,

- N., & Palembang, F. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research: Data Reliability Test. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820.
- Hakiky, N. (2020). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Hidayat, F. H. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD (Development Of Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator For Mathematics Subjects In Grade 4 Elementary Sch. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 111–120.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127.
- Iku, K. S., Sedu, V. A., Kedoh, L. N., & Mustafa, I. (2024). Dokumentasi Dan Kearsipan Sebagai Bentuk Komunikasi Organisasi Pada Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Sikka. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 2146–2151.
- Ilmiah, J., & Komputa, I. (2020). *MENGGUNAKAN PENDEKATAN TERSTRUKTUR Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*. 9(1).
- INDONESIA, P. R. (2022). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*. (Vol. 2).
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, March, 1–16.
- Luthfiah, D. A., Napitupulu, E. E., & Syahputra, H. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*

Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Stabat. 07, 1392–1403.

- Marfu'ah, Solikhatun, Z. M. (2022). Model Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5, 50–54.*
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI).*
- Meilani Safitri, M. R. A. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar, 3, 50–58.*
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan.*
- Natallini Chandra Sari, Ahiruddin, D. (2022). *Determinan Kualitas Sumber Daya Manusia Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai.* 148–153.
- Ni'matuzahroh, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi (Vol. 1).* Ummpress.
- Nizwardi Jalinus, Ambiyar, R. F. K. (2023). *Media Dan Sumber Pembelajaran.* 12–15.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 3(1), 171–210.*
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586–595.*
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi, 2(1), 97–117.*
- Prof. Dr. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development). *Alfabeta, 9(2), 724.*
- Purwanti, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 3(1), 131–145.*
- Putri, Puput Intan Novita, Ni Luh Sakinah Nuraini, S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Fracmath Berbasis Android Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 4(12), 20.*
- Reza, M., Ulfa, N., & Fitri, N. (2025). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital. *JURNAL Seumubeuet : Jurnal Pendidikan Islam, 4(2), 1–12.*
- Rindiati, A. E. (2022). Tujuan Pembelajaran Matematika Yang Mampu Membuat Siswa Memecahkan Masalah Matematika. *Repository Stikp Pacitan, 5–24.*

- Rita C. Richey, James D. Klein, W. A. N. (N.D.). *Developmental research: Studies Of Instructional Design And Development*.
- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, L. I. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
- Rizqi, A. A., Yusmansyah, & Mayasari, S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 1–14.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Saprudin, Dkk, S. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *Jamaika: Jurnal Abdi*, 1.1, 63–70.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
- SIAHAAN, E. B. (2023). ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PEMBAGIAN PECAHAN CAMPURAN SISWA KELAS V SD NEGERI 060891 MEDAN TAHUN AJARAN 2019/2020. In *Convention Center Di Kota Tegal* (Vol. 1, Issue 938).
- Sinta Devi Kusuma Ardi, A. D. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9.
- Sopiah, Siti, E. R. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Smart Apps Creator 3 Materi Pecahan Kelas III Sd. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 9–18.
- Sucianti, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” Dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v3i1.44>
- Sugiharti, R. E., & Uhrifah, A. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3602–3615.
- Sugiono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). *Bandung: Penerbit Alfabeta*.
- Sugito, Nurul Nashira Apriliany, And F. R. (2024). *Inovasi Produk Bakpia Dengan Kumbu Tempe Sebagai Varian Baru Isian Untuk Mengembangkan Oleh-Oleh*

Khas Yogyakarta. 19(1), 1–8.

- Sugiyono, M. (2015). Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*, 1(2), 49–55.
- Sunarti Rahman. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 289–302.
- Supriyono. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II(6), 43–48.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90–92.
- Topan, I. (2022). Pendidikan Tauhid Terhadap Motivasi Hidup Dalam Perspektif Alquran. *Reflektika*, 17(2), 397–412.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wardani, Usmah, I. Dkk. (2024). Kesulitan Belajar Siswa Dan Penanganannya Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 180–190.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., Lestari, W., Tanti, L. A., & Odrina, R. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *Eduteach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124.
- Widyasusanti, Meisya, Iva Sarifah, H. U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Materi Pecahan Senilai Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–15.
- Wihardjo, E., & Hanasta, N. (2024). *Implementasi Pembelajaran*.
- Wildaniati, Y. (2024). Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 12–26.
- 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.
- Wulansari, Setiani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2).
- Yaumi, M. (2021). *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.
- Younes, S. S., Alharbi, A. H., & Aboeldahab, M. M. (2021). Measuring The Impact

Of An AI-Enabled Mobile Application For University Students. *Mobile Information Systems*, 2021(2030).

