

DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, M. N., Jayanti, U. N. A. D., & Wiryawan, Y. N. R. (2021). Designing educational resources of the 21st-century skills instructional models and socio-scientific issues integration. *RaDEn: Research and Development in Education*, 4, 1123–1141. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/36596/15681>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (1st ed.). Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Bahy, D. S. B., Daud, M. H., Wao, Y. P., & Priska, M. (2023). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Ma Wu ' U Di Smpn Batu Payung Belogili Kabupaten Flores Timur. *Optika: Jurnal Pendidika Fisika*, 7(2), 472–482. https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/3625?utm_source=chatgpt.com
- Berlian, A. C. (2025). *Pengembangan Game Edukasi UNO STACKO Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Melatih Kemampuan Visual Spasial*. Universitas Siliwangi.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th Editio). Allyn & Bacon.
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th Editio). Pearson Education, Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Chasanah, N., Sulianto, J., & SiswantO, J. (2025). iment of Flashcard Media Based on Game Based Learning to Improve Mathematics Outcomes among Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 5874–5887.
- Dewi, M. S. A., Artini, N. P. J., & Febryan, I. (2024). Pengembangan Media Kartu Bilangan Bergambar Berorientasi Pada Penguatan Karakter Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11, 965–976.
- Faris, A. M., Saputro, D. W., & Rubiati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Math Card (Kartu Matematika) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Eksponen ,SPLDV, Aritmatika. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan*

- Angkasa*, 4, 172–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.176>
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2025). Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal on Education*, 07(02), 10841–10854. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/7683/6329>
- Fitri, S. A. N., Yuhana, Y., & Rokmanah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kartu BARUANG (Belajar Bangun Ruang) di Kelas V SD. *Holindik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 8, 19–31.
- Handayanti, E., Suliyanto, J., Sukamto, & Windyati. (2024). Analisis karakteristik peserta didik melalui asesmen diagnostik di SD Islam Al Madina Semarang. *JPSE: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 10, 29–41. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpse/article/view/5307/2236>
- Herlandy, P. B., & Syahfutra, W. (2025). An Iterative Design of Ubiquitous Learning Modules for Enhancing Digital Pedagogy in the Sekolah Penggerak. *RaDEn: Research and Development in Education*, 5, 449–462.
- Hijrah, N., Hasibua, Rohanita, L., & Julianti, E. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Media Belajar Kartu Bilangan Di Kelas VII. *Jurnal Ilmu Pendidikan Progresif*, 8, 35–42.
- Hijrah, N., Hasibuan, L. R., & Julyanti, E. (2024). Efforts to increase students' interest in learning through the learning media of number cards with whole numbers in addition and subtract. *Desimal: Jurnal Matematika*, 7(2), 289–298. <https://doi.org/10.24042/djm>
- Idris, H., & Amir, A. (2025). Peran Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20685–20689. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/29714/19661>
- Jahuri, A., Rusdiyani, I., & Asmawati, L. (2023). Desain Media Geometri Bangun Ruang Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(January), 1439–1450.
- Jannah, A., Irwandi, Lubis, A. H., & Julia, N. M. (2024). Development of Number Card Media in Mathematics Learning for Elementary School Students. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(September), 12–23.
- Jemat, B., & Bitin, W. (2024). T-Card (Think Card): Media Pembelajaran Sains Berbasis

- Learn Play Implementation Method Pada Materi Keanekaragaman Tumbuhan Dan Hewan Terintegrasi Barcode. *MEP: Jurnal Media Edukasi Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–11.
- Kabri, & Budiyanto. (2024). Interactive Multimedia Learning for Basic English Education. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Volume*, 8(1), 187–198.
- Khaeroni. (2025). Ragam Permasalahan dalam Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat di SD / MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar*, 7(2), 189–206. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/6418/3607>
- Kurniawati, I. D., Hapsari, E. D., & Putri, A. W. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Menarik Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *JPM: Jurnal Peendidikan MIPA*, 13(4), 1056–1063.
- Latifa, A. N., Setyansah, R. K., Ningsih, M. K., & Malawi, I. (2022). Pengembangan Media Manipulatif Puzzle Game Pada Materi Kombinasi Permutasi. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1457–1466. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1457-1466>
- Magdalena, I., Firmansyah, R., & Puspita, R. I. (2024). Tujuan Instruksional. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(10). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Maharani, R., Witarsa, R., & Wahyuni, M. (2023). Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat pada Pembelajaran Matematika Kelas VI. *Journal of Education Research*, 4(3), 944–950. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/272/215>
- Mandasari, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1139–1148.
- Murdaningrum, N. S., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 271–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2574>
- Muryandari, P. R., & Sujatmiko, B. (2025). Implementasi Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keahlian Pemrograman Dasar Di Smkn 1 Wonoasri. *IT-Edu: Jurnal Informtion Technology and Education*, 10(2), 90–97. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/68124/51336>

- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(2), 204–209. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4344/2799>
- Nisa, R., & Mawardah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Jurnal Gammath*, 08(September), 159–169.
- Nurhaeni, Pranata, O. H., & Respati, R. (2019). Pengaruh Media Kartu Bilangan terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 58–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12598>
- Nurmaya, Sukayasa, & Nurbaya, S. (2024). Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Operasi Bilangan Bulat. *Inspiramatika(Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(December).
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *An Introduction to Educational Design Research*.
- Rahmatyas, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Dikmat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 19–23.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*.
- Solehah, A., Mandailina, V., Mahsup, Syaharuddin, Abdillah, & Reza, W. (2024). The Impact of Card-Based Learning Methods on Math Learning. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 13(1), 67–81. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JST/article/view/65294/29768>
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematikaoperasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

dan R&D. Alfabeta.

- Suryani, R. M., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Alat Peraga Benda Manipulatif Sekolah Dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 163–176. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/18738/pdf>
- Umar, & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kemampuan Siswa SD Dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Bilangan Bulat Selama Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Dan Komseling*, 4(3), 987–991. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4599/3170>
- Widiyanto, B. T., Afrianto, T., & Wardhono, W. S. (2024). Pengembangan Gim Edukasi Pemrograman Dasar Menggunakan Metode Iterative Rapid Prototyping. *Edu Komputika Journal*, 10(08), 112–120.