

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Winarno, dkk., *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Paduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta : Genius Prima Media, 2009)
- Afiyah Kholifatun Nur, dkk., “Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Falshcard Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Linear: Journal Of Mathematics Education*, Vol. 5, No. 2 (Desember 2024)
- Agustina Hery, Maria Veronika Roesminingsih, dan M. Jacky, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Education and Development*, Vol. 9, No. 2 (2021)
- Amalia Lola, dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023)
- Ambarawa Dewi Sekar, “Pengembangan Flipbook Materi Proses Pengaturan Pada Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa Kelas XI Kurikulum Merdeka Di SMAN 1 Karangrejo” (Universitas Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2024)
- Amirullah Dwi Laula, Rina Heryani, dan Lea Christina, “ Pengembangan Multimedia Interaktif Lidamword Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 3 (September 2025)
- Anggraeni Sri Wulan, dkk., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* Vol. 5, No. 6 (2021)
- Anggraini Hayu Ika, Nurhyati dan Shirly Rizki Kusumaningrum, “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Game Based Learning (GBL) Disekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, Vol. 2, No. 11 (November 2021)
- Anita, “Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong Pada Aplikasi WPS Office Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup” (Institut Agama Islam Negeri Curup, 2025)
- Anwar Moch. Idochi, *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian* (Jawa Barat: Alfabeta, 2010)

- Arifudin Dani, dkk., *Multimedia Interaktif* (Banyumas: Zahira Media Publisher, 2024)
- Arisanti Yossa dan M. Fachri Adnan berjudul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4 (2021)
- Arviansya Muhammad Reza, Ageng Shagena, “Efektivitas Dan peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar,” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol, 17, No. 1 (2022)
- Badiah Nurul, dkk., “Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Keseimbangan Kimia Melalui Pembelajaran Blended Learning di Kelas XI MIPA SMAN 2 Tampang”, *Journal of Chemical Education* 11, No. 3 (2022)
- Becker Lee A, “Effect Size Measures For Two Independent Group,” 2000
- Bungsu Titin Kurnia, dkk., “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SMKN 1 Cihampelas,” *Journal On Education*, Vol. 01, No. 02 (2021)
- Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran*, Book (Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021)
- Candrawaty Dyah Ajeng, dkk., “Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4 (2022)
- Djaelani Mustofa, *Metode Penelitian Bagi Pendidik* (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2010)
- Fahrurrozi & Hamdi, Syukrul, “*Metode Pembelajaran Matematika.*” (Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzawadi Press, 2017)
- Farhan Muhammad, Rika Riyanti, dan Pertiwi Indah Lestari, “Integrasi Media Word Wall Dengan Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Siswa SMA Negeri 11 Maros,” *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 8, No. 2 (September 2025)
- Fathurrahman Arif, dkk., “Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork”, *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. 7, No. 2 (2021)

- Fauzi Lutfi Shevano, dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Google Site Transpor Membran Berbasis Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Journal Unesa Bioedu* Vol. 14, No. 3 (2025)
- Gea Harpan, Ratna Natalia Mendrofa, Netti Kariani Mendrofa, dan Sadiana Lase, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu,” *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 5, No. 4 (2025)
- Gunawan Ronny dkk., “Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital,” *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol. 3, No. 4 (2024)
- Hafshah Durrotul Zahirah dan Utari Dewi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Dasar Desain Grafis Kelas XI DKV SMK Negeri 1 Lamongan,” *Jurnal Mahasiswa UNESA Teknologi Pendidikan*, Jilid 14, No. 9 (2025)
- Hasmiati dkk., “Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Implementasi Learning By Doing,” *Jurnal On Education*, Vol. 07, No. 02 (2025)
- Hasnida Sindi Septia dkk., “Transformasi Pendidikan Di Era Digital,” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 1 (2024)
- Hilda dkk., *Media Pembelajaran SD* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023)
- Irawan Ardy dan M. Ari Rahman Hakim, “Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs,” *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021)
- Jannah Raudatul, Fathur Rahmi, “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis Siswa pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV) Ditinjau dari Kemampuan Matematika,” *EDUKATIF: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, Vol. 01, No. 01 (April 2025)
- Kadir, *Statistika Terapan*, 3rd ed. (Depok: Rajawali Pers, 2017)
- Khotimah, Riyadi, dan Murniasih, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP.” Didaktik Matematika: *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 3, No. 2
- Kurniawan Budi dan Ni Putu Kusuma Widiastuti, *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL* (Bandung: Penerbit Widina, 2022)

- Kurniawan, Pengantar Praktis Penyusunan Penelitian (Sleman: Deepublish, 2021)
- Maharcika Anak Agung Meka, Ni Ketut Suarni, dan I Made Gunamantha, “Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Marker Untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI”, *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, No. 2 (18 Agustus 2021)
- Miswati, “Pengembangan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Di Kelas IV Mlopo”(Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023)
- Mustari Facharuddin, dkk, “Hubungan Pengetahuan Awal Matematika Dengan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09 No. 02. Tahun 2024
- Nieveen Nienke, Design Approaches and Tools in Education and Training (*Dordrecht: Kluwer Academic Publisher*, 1999)
- Nisrina Nada, Irma Rahmawati, dan Fitri Nur Hikmah, “Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika,” *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika* Vol. 10, No. 1 (2022)
- Noviyanti dkk., “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban dengan Metode GBL (Game Based Learning),” *Learning: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2 (Mei 2025)
- Nursalam., Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis: Jakarta: SalembaMedika (2013)
- Nuryadi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)
- Oktari Rici dan Despa Ayumi, “Presepsi Guru Paud Tentang Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif,” *Jurnal on Education*, Vol. 07, No. 01 (September-Desember 2024)
- Oktaria Sely dkk., “Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII,” *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, Vol. 5, No. 1 (Maret-Mei 2025)
- Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Prasetya S, D, D., Sakti, W., Patmanthara, *Digital Game Based Learning Untuk Anak Usia Dini* (Tekno, 2013).
- Pujiastuti Nita, S.Si, *Modul Pembelajaran Matematika* (Surakarta: PT. Nabel Putra Solo, 2024)

- Rahmiaty, dkk, *Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian Di Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022)
- Risal dkk., *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D)*
- Riva'i,Zaenal dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII”, *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020)
- Sari Merita Wulan, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Garis Dan Sudut Pada Siswa Kelas VII MTs Darul Hikmah Tawang Sari Kedungwaru Tulungagung” (Universitas Islam Negeri Sayyis Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023).
- Sartika Septi Budi dkk., *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Sidoarjo: UMSIDA PRESS, 2022)
- Sayidi Izza Mafaza Rifqiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint 2010 Pada Materi Perbandingan Kelas VII,” *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, Vol. 2, No. 2 (2022)
- Setiawan Irman, dan Adhetya Kurniawan, “Pengembangan Multimedia Interaktif Android Pembelajaran Sistem Pengapian DLI Peserta Didik Kelas XI SMK Muhammadiyah Bligo”, *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan* Vol.6, No. 1 (2026)
- Siahaan Leroy Holman, *R&D Dalam Pendidikan Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PD PAUD* (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2025)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013)
- Supriadi Mardiki, dan L. Virginayoga H., “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal KOMIK*, Vol. 3, No. 1 (2020)
- Syahputri Addini Zahra, “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif,” *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, Vol. 2, No. 1 (2023)

- Widana I Wayan dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, (Lumajang: Klik Media, 2020)
- Widiana I Wayan, dkk, *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Depok: Rajawali Pers, 2020)
- Widyastuti Riski Tri dan Gamaliel Septian Airlanda, “Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* Vol. 5, No. 3 (2021)
- Winatha Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3 (2020)
- Yeni Dewi Fitri, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Edu Journal Innovation In Learning and Education*, Vol. 01, No. 02 (Desember 2023)