

## DAFTAR RUJUKAN

- Aedi, N. (2018). Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andrews. (2016). Konsep Dasar Visualisasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Asfar, A. M. I. T. (2020). *Dalam Undang-Undang Dasar 1945 masalah pendidikan secara tersirat telah*.
- Azhar, A. (2007). Pengertian Media Pendidikan. *Media Pendidikan*.
- Barus, A. (2018). Perubahan Wujud Zat ( Air, Udara, Dan Api). *Ilmiah*, 1–10.
- Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 296–305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>
- Destia, D., Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Tema 7 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Dzulhidayat. (2022). pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis game edukatif pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Pendidikan*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1849>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>
- Handayani, H., Riska, R., Winarti, W., & Suhendra, I. (2020). Kontekstual Teaching Learning: Alternatif Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd Di Purwakarta. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 160–173. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1775>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Heny Puspasari, & Weni Puspita. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan

- Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <http://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Hidayah, W. N. (2018). *Pengembangan Media Kantong Saku Baca Tulis Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Kelas 3 Sdn Lowokwaru 2 Malang*. 32–47.
- 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. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ibrahim, I., Utami, L. S., & Darmayanti, N. . W. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (Gasik) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas Viii Materi Pokok Cahaya Dan Sifat- Sifat Cahaya. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 6. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.572>
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2017). *MASS AGUNG ANDREY EFRIWAN, 2017 PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB (MATERI PENJADWALAN PROSES DI SMK) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 6–14.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2022). *Anissa Yasmin Ulla, 2022 ANALISIS PENERIMAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SPADA-UPI MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA MAHASISWA KAMPUS UPI DI PURWAKARTA Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 23–36.
- Ilahi, T. D. W., Mufit, F., Hidayati, H., & Afrizon, R. (2021). Disain dan Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif pada Materi Vektor untuk Kelas X SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 182–195. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.9324>
- Indriati, D., Nurashiah, I., & Nurmeta, I. K. (2022). Modul Nusantara: Mengembangkan Karakter Mahasiswa dalam Kelas Multikultural. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 142–147. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.46036>
- Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37–44. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652>
- Maghfira, H. (2022). *Pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru .... September*.
- Monica, W. \Alya, & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan media evaluasi berupa permainan dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 94–101. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>

- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, د., Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2021). Vidio pembelajaran materi suhu dan kalor pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83.  
<https://doi.org/10.26858/cjpk.v12i2.13781>
- Mulyatiningsih, E. (2022). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Munir, R. (2014). “Diktat Kuliah IF3051 Strategi Algoritma” ,Bandung : Institut Teknologi Bandung, 2009, hal 41-84, 171 - 188. 11–26.
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*, 126.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Novikasari, I. (2020). Uji Validitas Instrumen. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, 1(1), 530–535.  
<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/1075/799>
- Nugraha, A., & Astuti Mulyani, E. (2022). Pengembangan Media Power Point dan Spin Game dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(2), 112–123.
- One, R. (2020). Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 95–116.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, & Hartoto. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pinsi Journal of Education*, 4(3), 37.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4, 5–6.
- Puspasari, R. (2020). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.  
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing.
- Revianandha, P. (2019). Pengaruh Sikap Siswa Tentang Cara Mengajar Guru Dan Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas Viii Di Kecamatan Godean Tahun Ajaran 2012/ 2013. *Skripsi*, 9–55.
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2021). Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168–177. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujm>

- Septiani, V. N., & Pustikaningsih, A. (2018). *Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi the Development of Roll Spin Accounting As a Learning Learning Media in Basic Competence Journal of Adjustment for Class X*. 1–14.
- Sopian Hadi Permana. (2019). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung*. 1–120.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17.
- Sumianto, S., & Aprinawati, I. (2021). Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(2), 71–82.  
<https://doi.org/10.31004/irje.v1i2.14>
- Syudirman, S., & Saddam, S. (2021). Pendampingan Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(4), 914–922.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera. *Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang*, 34.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018a). media pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018b). pengembangan media digital power point berbasis spinning wheel game dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 4 Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1).
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018c). pengembangan media digital power point berbasis spinning wheel game dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 4 Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1).  
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widyawati, R., & Julianto. (2023). *Pengaruh Metode Eksperimen Berbantuan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SDN Keputran VI/337 Surabaya*. 11, 134–145.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and*

*Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

