

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya*
- Afni, I. W. (2025). *Enhancing Indonesian Language Skills Through Contextual Learning At Mis Attaqwa Sumare: Bridging Theory And Real-World Application*. 1(5), 2150–2157.
- Alamsyah, S. (2021). *Membumikan Pelajaran Akuntansi Sebagai Rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=6rdpeqaaqbaj>
- Aliyah, J., Alawiyah, T., Suryana, E., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Info, A., & History, A. (2023). *Implikasi Teori Pemrosesan Informasi Robert Mills Gagne Di Sekolah Dasar*. 6, 7562–7568.
- Anastasia, D. (2018). *Tabel Uji F*. 1–2.
- Andri Valen, M. P., Dr. Leo Charli, M. P., Tri Juli Hajani, M. P., Aswarliansyah, M. P., Dedy Firdiansyah, M. P., & R. Angga Bagus Kusnanto, M. P. (2024). *Media Pembelajaran*. Cv. Bintang Semesta Media.
<https://books.google.co.id/books?id=X2dbeqaaqbaj>
- Andriani, N., Bochari, S., & Mertosono, S. R. (2025). *Visualizing Words: The Effectiveness Of Colored Pictures In Teaching Vocabulary*. 10(2), 269–280.
<https://doi.org/10.35974/Acuity.V9i2.3911>
- Anggraini, D. T., & Mustadi, A. (2024). Interactive Learning Media Assisted By Adobe Flash To Improve Students' Motivation And Story-Reading Skills At The Third Grade Of Elementary School. *International Journal Of Elementary Education*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V8i1.67646>
- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112.
<https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i1.32523>
- Aritonang, R., Desak Putu Parmiti, & I Komang Sudarma. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Muatan Ipa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83.
<https://doi.org/10.23887/Jmt.V3i2.63538>
- Arrazi, M. H., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning Materi Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12(1), 108. <https://doi.org/10.24127/Jpf.V12i1.9243>
- Astiti, P. J., Parwati, N. N., Teguh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). *Multiple Intelligences-Based Interactive Multimedia To Improve Students' Multiple Intelligences In Kindergarten*. 8(1), 194–204.

- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Astuti, Y. D., & Enawaty, E. (2024). *Analisis Pemanfaatan Desain Pesan Untuk Meningkatkan Produktivitas Pembelajaran Berbasis Simulasi Dan Game Edukasi*. 06(03), 17496–17503.
- Ayu, N. T., & Budiwati, N. (2025). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia Effect Of Group Investigation Learning On Students ' Concept Understanding In Economic Growth : A Study At Sma Negeri*. 8(1), 18–38.
- Ayu Novitasari. (2021). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Dan Prestasi Siswa Di Mi Tarbiyatussibyan Tanjung Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung*.
- Azim, F. (2024). Evaluasi Pembelajaran Melalui Teknologi Analisis Kualitas Pendidikan Di Abad Ke-21. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(6).
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i3.1604>
- Bariah, S., Setyaningrum, V., Fithriyyah, Y. N., Windiany, E., Haluti, F., Kusumastuti, Y., Pranata, A., Prisuna, B. F., Saktisyahputra, S., & Budianto, A. (2024). *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=Zt8keqaaqbaj>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Must: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 7(1), 50–61.
- Cholili, A. H., Mappanyompa, M., Fatimah, A. C., Abdurahman, A., Agustin, L. T., Zainuri, H., Marpaung, M. E., Marzuki, M., & Gani, A. (2024). *Pengantar Psikologi Belajar*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah. <https://books.google.co.id/books?id=I20neqaaqbaj>
- Cok. Istri Raka Marsiti, Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.V20i1.52749>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無no Title No Title No Title*. 167–186.
- Cornelius, R., Rihi, S., Utomo, H., & James, A. (2025). *Optimalisasi Pemilihan Typeface Untuk Keterbacaan Pada Perangkat Digital*. 1(1).
- Darmawan Harefa, S. P. P. L. E. J. S. D. N. W. V. F. L. F. L. L. A. Z. A. F. V. Z. E. D. B. O. A. S. F. M. S. D. (2024). *Latihan Soal Matematika Yang Menarik Dan Kreatif*. Cv Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=1fqxeqaaqbaj>

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., Afni, N., Irvan, M. F., & Wijayama, B. (2023). *Pemain Bit Ipas Pengembangan Media Interaktif Berbasis It Ipas*. Cahya Ghani Recovery.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Suxpeaaaqbaj>
- Dewi Surani, S. S. M. P., Dr. Perdy Karuru, M. P., Udi Iswadi, S. E. M. M., Marthen Semry Eknoe, M. P., Dr. Siti Jenab, M. P. I., Dr. Drs. Sutarjo, M. M. P., Laila Mahmudah, S. P. M. P., Dr. Firman Saleh, S. S. S. P. M. H., Fuad Hasyim, S. S. M. A., & Anyan, S. K. M. K. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=X9p3eaaaqbaj>
- Djatiyika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). *Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Operasi Bilangan Bulat*. 13(4), 5045–5060.
- Dr. Abdul Wahab, M. S., Junaedi, S. P. M. P., Didik Efendi, M. P., Hendri Prastyo, M. P. M., Dewi Purnama Sari, M. P., Dr. Andi Syukriani, S. P. M. P., Rani Febriyanni, M. P., Natalia Rosalina Rawa, M. P., Dra. Louise M. Saija, M. P., & Agung Wicaksono, M. P. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Tp9ceaaaqbaj>
- Dr. Asrul Huda, S. K. M. K. (2018). *Model Pembelajaran Desain Grafis*. Unp Press. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Wduqaaaaqbaj>
- Dr. Idam Ragil Widiyanto Atmojo, S. P. M. S., Dr. Chumdari, M. P., Dr. Matsuri, M. P., Dr. Fadhil Purnama Adi, S. H. M. H., Roy Ardiansyah, S. P. M. P., & Dwi Yuniasih Saputri, S. P. M. P. (2023). *Assessment Kognitif Pada Kelas Digital Dalam Pembelajaran Abad 21*. Cv Pajang Putra Wijaya.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Imdleaaaqbaj>
- Eka Resty Novieta Sari, S. P. M. P. (2018). *Media Pembelajaran Kreatif Dengan Menggunakan Prezi*. Buatbuku.Com.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Cj5ceqaaqbaj>
- Evans, C., & Gibbons, N. J. (2007). The Interactivity Effect In Multimedia Learning. Computers & Education, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.01.008> 49(4), 1147–1160.
- Fauziyah, S., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). *Interactive Learning Multimedia Using Contextual Approach For Students In Fifth Grade Of Elementary School*. 7(2), 369–380.
- 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>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2021). *Multimedia*

Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. 2, 133–143.

- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i4.2699>
- Haluti, I., Eraku, S. S., & Mohamad, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Lingkungan Dan Kependudukan Kelas Xi Sman 5 Gorontalo Utara*. 13(1), 49–59.
- Hastuti, S. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Teori Belajar Bahasa*. 3(1), 8–13.
- Hobri, Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., Budi, H. S., & Helmi, M. I. (2022). *Buku Matematika Sd/ Mi Kelas Iv*. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan*. <https://Buku.Kemdikbud.Go.Id>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal Of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/Waniambey.V3i2.174>
- Irwansyah, I., Alfathoni, M. A. M., Arifin, E. H. Y., Khaddafi, M., Hana, F. M., Prihandono, A., Ali, M. M., Labuda, F., Safii, M., & Zaadi, L. O. M. A. (2025). *Multimedia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah. <https://books.google.co.id/books?id=U3rneqaaqbaj>
- Jong, A., & Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 12(1).
- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). Bagaimana Minat Belajar Dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5097–5103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i3.3034>
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina. <https://books.google.co.id/books?id=0b9beaaqbaj>
- Larasati Nur Indah Prawesti, M. P., Adi Nugroho Susanto Putro, S. K. M. T., Mulyani Pratiwi, S. T. M. T. I., Erna Wardani, S. P. M. H., Siti Misaroh Ibrahim, M. E., Kiki Frinando Saragih, S. P., Ija Srirahmawati, M. P., Mohammad Ali Mahmudi, S. P. I. M. P., Novelina Andriani Zega, S. P. M. P., & Fatmawati, M. P. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=C60meqaaqbaj>
- Leni Susilawati, S. P. (2023). *Super Cerdas Lenimatika (Ringkasan Materi Pembelajaran Matematika) Untuk Smp/Mts Kelas Viii (Fase D)*. Guepedia.

<https://books.google.co.id/books?id=Zylgeqaaqbaj>

- Lesviza, R., Putri, S. M., Mustika, V., & Astuti, Y. (2025). *Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri 105 Palembang*.
- Made, N., Sariwedani, G., Werang, B. R., & Sudarma, I. K. (2025). *Contextual-Based Interactive Learning Video Media To Improve Science Learning Outcomes Of Grade Vi Elementary School Students*. 13(2), 218–228.
- Mairina, V., & Hadiyanto, H. (2022). The Development Of Interactive Multimedia For Elementary School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1785–1792. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1801>
- Majid, A. F., & Sekar Purbarini Kawuryana. (2024). Articulate Storyline 3 Interactive Media To Increase Learning Interest And Activeness Of Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 740–751. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61517>
- Malone, T. W., & Mark R. Lepper. (1987). *Malone And Lepper.Pdf*.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia L E A R N I N G*. 41.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=Jmfjdwaqbaj>
- Milenia, D. (2022). *Analisis Kemampuan Siswa Dalam Penyelesaian Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Materi Pola Bilangan Kelas Viii Smp Negeri 1 Kandat*.
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/scej-amik.v1i5.1941>
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). Lkpd Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Octaviasari. (2025). *Pengaruh Variasi Huruf Arial Terhadap Keterbacaan Buku Pelajaran Bagi Pembaca Dengan Disleksia*. Masters Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 70–75.
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal Of Education And Culture (Jeac)*, 04, 2024.
- Pangestu, B. Z., Imam Syafii, S. S., & Burhanudin, R. (2025). *Quizizz Untuk Pembelajaran Digital*. Alineaku. <https://books.google.co.id/books?id=Xlbweqaaqbaj>

- Pangestu, R. F., & Surjono, H. D. (2023). *Design Principles Of Learning Messages In E-Learning*. 6(1), 123–132.
- Panggabean, D., & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Iv Sd Siburur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan Dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesian. *Edumaniora: Journal Of Education And Humanities*, 1(01), 23–34. <https://Journal.Cdfpublisher.Org/Index.Php/Edumaniora/Article/Download/9/8>
- Prof. Dr. Astin Lukum, M. S., Dr. Masrid Pikoli, S. P. M. P., Fahmi Ali, S. P., Fazrur R. Katili, S. P., Asmawati J. Salum, S. P., Fadlun Ladude, S. P., & Sitti Resti Despianti, S. P. (2025). *Inovasi Kurikulum Kimia Menjawab Tantangan Pendidikan Abad 21*. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=5h6ieqaaqbaj>
- Puna, M. (2021). *Guru Sang Penyemangat*. Muklis Puna. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Gd5jeaaaqbaj>
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., Saputro, N. A., Maharani, R., Primandini, K., & Rizky, S. S. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Cahya Ghani Recovery. https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=U_X8eaaaqbaj
- Putri, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Ppkn Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Sma Pgri 2 Kota Jambi. *Universitas Jambi*, 7. [https://Repository.Unja.Ac.Id/43617/%0ahttps://Repository.Unja.Ac.Id/43617/4/Bab ii Kajian Teori.Pdf](https://Repository.Unja.Ac.Id/43617/%0ahttps://Repository.Unja.Ac.Id/43617/4/Bab%20ii%20Kajian%20Teori.Pdf)
- Putu, N., Wahyu, S., Sudarna, I. K., Wayan, N., & Widiastini, E. (2025). *Interactive Animation Video Based On The Pancasila Student Profile To Improve Learning Outcomes In Pancasila Education*. 5(2), 290–301.
- Rahmayanti, W., Nugraha, U., & Suliatiyo, U. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Quizizz Pada Pembelajaran Ips Mengenai Magnet Di Kelas V*. 7, 18796–18801.
- Rahmi Ramadhani, S. P. I. M. P., & Nuraini Sri Bina, S. P. M. P. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi Spss*. Prenada Media. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=0wfheaaaqbaj>
- Ramadan, R., Kaharu, S. N., & Tadeko, N. (2025). *Peran Strategis Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. 8, 209–220.
- Ramopoly, I. H., Nurjanah, N., Haluti, F., Harosid, H., Usop, D. S., Hafid, I., Muhtadin, D. A., Sepriano, S., Sari, I. K., & Efitra, E. (2024). *Buku Ajar Psikologi Pendidikan*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=A40weqaaqbaj>
- Retnowati, E., & Nugraheni, N. (2024). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (Jrpd)*, 5(1), 1. <https://Doi.Org/10.30595/Jrpd.V5i1.16151>
- Rizki, M. (2024). Analisis Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi

- Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cigudeg : Kajian Literatur. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 170–178. <https://Journal.Aripsi.Or.Id/Index.Php/Arjuna>
- Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322. <https://Doi.Org/10.31949/Dm.V4i2.2148>
- Rohatul Fikriyah Safira, & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68–77. <https://Doi.Org/10.31949/Madinasika.V5i2.7812>
- Saparuddin. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Cv Jejak (Jejak Publisher). <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=B1omeaaaqbaj>
- Saptadi, N. T. S., Subroto, D. E., Nurlily, L., Latif, A., Loilatu, S. H., Rizqiyani, R., Evenddy, S. S., Fauzi, B. B. N., Aliyah, A., & Wibowo, M. A. (2023). *Psikologi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Vlbpeaaaqbaj>
- Sefrina, F. E., Panuntun, I. A., Pekalongan, U., Sefrina, F. E., & Panuntun, I. A. (2023). *Efektivitas Strategi Chunking Dalam Meningkatkan Pemahaman Bacaan Pada Mahasiswa Efl Faza Elsa Sefrina 1*, Ida Ayu Panuntun 2 1,2. 2019.
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i6.4083>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *Pendidikan Multimedia : Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=7yjheaaaqbaj>
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (2007). *An Analysis Of Variance Test For Normality (Complete Samples)* T. 52(3), 591–611.
- Sholekkah, R., Putri, N. A., Hidayatullah, S., & Ali, S. (2025). *Pengaruh Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa*. 2(2), 41–48.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Umsu Press. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=E5s3eqaaqbaj>
- Sitorus, M. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Melalui Metode Belajar Kelompok Dan Tanya Jawabdi Sd Negeri 025 Teluk Binjai Kota Dumai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1770–1778. <https://Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/3218/2684>
- Sopyan, D. (2022). Desain Pembelajaran Kontekstual Berbasis Etnomatematika: Memahami Pola Bilangan Melalui Alat Tradisional Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 35–44. <https://Journal.Pelitanusa.Or.Id/Index.Php/Edupedika>

- Suacana, I. W. G. (2025). *Metodologi Penelitian Administrasi Publik*. Cv Rey Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=Nvtqeqaqbaj>
- 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. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0aevaluasi>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/G.Couns.V6i1.2198>
- Surahman, E. (2024). *Rancangan & Pengembangan Program Pendidikan Dan Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Academia Publication. <https://books.google.co.id/books?id=Ns0feqaqbaj>
- Susilawati, Rahmatullah, & Putra, M. (2023). Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Konteks Budaya Berdasarkan Gaya Kognitif Di Man 2 Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4, 140–153.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). 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>
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., Ayuningsih, M. T., Irvan, M. F., & Wijayama, B. (2023). *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=Putpeaaaqbaj>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=V_Creaaaqbaj
- Yatimah, D., Ansori, A., Hermawan, Y., Alhadihaq, M. Y., Erlangga, E., Putri, P. K., Lestari, R. D., Suhendi, H. Y., Laksono, B. A., & Novianti, S. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Bayfa Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=Np8jeqaqbaj>
- Yoga, M. R. P. (2025). *Peran Konsep Matematika Dalam Berbagai Aspek Kehidupan*. 3, 364–372.
- Yufri Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422.
- Zidanti, F. N. M., & Wiryanto. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Wakelet Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 1–13.
- Ziraluo, Y. P. B. (2020). *Pembelajaran Biologi: Implementasi Dan Pengembangan*. Forum Pemuda Aswaja. <https://books.google.co.id/books?id=Ti9qeaaaqbaj>