

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F., & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(1), 31-37.
- Affandi, G. R., Hadi, C., Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, N. M. (2024). Joyful Learning & Media Pembelajaran: Teori dan Penerapannya Pada Konteks Pendidikan. *Umsida Press*, 1-76.
- Agustino, G.F., & Bintoro, H.S. (2026). Implementasi Joyful Learning Berbantuan Interactive Web-Based Mathematics Learning Media Bernuansa Budaya Jawa Tengah Untuk Penguatan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Matematika*, 4(1), 14-23.
- Angga, H., Zulirfan, & Sudrajad, H. (2016). Praktikalitas Perangkat Eksperimen Induksi Elektromagnetik Alternatif Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 3(1), 1–13.
- Anggoro, S. (2014). Pendekatan Joyful Learning Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Kajian Teoritis Dan Neurosains). *ResearchGate Januari*.
- Antika, R. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Matematika Kontekstual. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 130-141.
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafiâ, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83-97.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1-15.
- Barus, A. A. B., Purba, E. E., Sidebang, L. K., & Simatupang, S. A. (2024). Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran di Sekolah N 1 Batang Kuis dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(12).
- Cahyani, N.M.V.A., Widiana, I.W., & Bayu, G.W. (2024). SMART-Based Feedback Guidelines to Improve Student Learning Motivation and Self-Efficacy. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 762–772.
- Dewi, N. M. A. S., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 547-560.
- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24.
- Do, H. N., Do, B. N., & Nguyen, M. H. (2023). How do Constructivism Learning Environments Generate Better Motivation and Learning Strategies? The Design Science Approach. *Heliyon*, 9(12).
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., & Gutama, A. (2021, November). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIFKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 588-597).
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208-212.
- Fernandes, M., & Syarifuddin, H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 20–35.
- Hake. (1999). Analyzing Change Gain Scores. *America Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology*.
- Handayani, N. W. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model B2LS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi*. Tesis. Universitas Pendidikan Ganesha
- Handayani, R. (2019). Pengaruh Lingkungan Tempat Tinggal Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 15-26.
- Jannah, M., Febriyanti, F., & Saputra, M. A. (2025). Development of Joyful Learning-Based Interactive Multimedia in IPAS to Improve Conceptual Understanding and Learning Activities of Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 6095-6109.
- Jawa, A. N., Bela, M. E., & Bhoke, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Relasi dan Fungsi Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing untuk 41 Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1568–1583.

- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, L.D., Sugito., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 44-59.
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2022). Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Denpasar di Masa Pandemi. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 16(1), 40-51.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Mardiah, K., Syaputri, M. D., & Rihansyah, M. R. (2024). Penerapan Kuis Edukatif Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184-198.
- Martinez, V. M. L., Cardozo, P., Kaefer, A., Wulf, G., & Chiviakowsky, S. (2024). Positive Feedback Enhances Motivation and Skill Learning in Adolescents. *Learning and Motivation*, 86, 101966.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of The Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta, 1-432.
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9), 177.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63-68.
- Natalia, N., Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 38-48.

- Nitbani, S. (2022). Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Konstruktivistik (Sebuah Kajian Teoritik berdasarkan Teori Ekspektansi Vroom). *Jurnal Lazuardi*, 5(2), 1-12.
- Nuraeni., Salmia., Safitri, A., & Suandi. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Abad 21. *JURNAL SARAWETA*, 2(2), 120–131.
- Nurwahidah, Syaharuddin, Abdillah, & Mandailina, V. (2025). Exploration of Factors Influencing Student Engagement and Motivation in Animation-Based Math Learning. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(2), 366-377.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Pramesti, K. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX SMP*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha
- Purwanto, N. (1988). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Putra, B.A.A., & Sukriman. (2023). Development of Multiplayer Educational Game as Learning Media to Introduce to Computer Hardware. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 16(1), 14 - 26.
- Rochmad, R. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), 77-112.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Sofyani, A., Wahyuni, H. I., & Afiani, K. D. A. (2025). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS melalui Teknik Penguatan (Reinforcement) dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 183-195.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2 (2).
- Susmawathi, S., Sudiarta, I.G.P., & Suweken, G. (2025). Pengembangan E-Modul Berbantuan Geogebra dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep

Matematika dan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14 (1), 27 - 35.

- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943-952.
- Tyaningsih, R. Y., Salsabila, N. H., Samijo, S., & Jatmiko, J. (2020). Pengembangan MUPEL (Multimedia Peluang) Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak (Dakon). *Jurnal Math Educator Nusantara*, 6(1), 39-53.
- Van der Meij, H., Van der Meij, J., & Harmsen, R. (2015). Animated Pedagogical Agents Effects on Enhancing Student Motivation and Learning in A Science Inquiry Learning Environment. *Educational Technology Research and Development*, 63(3), 381-403.
- Wares, F. R. D., Djakaria, I., Usman, K. & Bitto, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bola Kelas IX di SMP Negeri 2 Gorontalo. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 211-225
- Widyawulandari, R., & Indriayu, M. (2019, January). Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student. In *International Conference on Science, Technology, Education, Arts, Culture and Humanity (STEACH 2018)*. 54-58
- Yaftian, N., & Barghamadi, S. (2022). The Effect of Teaching Using Multimedia on Mathematical Anxiety and Motivation. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 7(2), 55-63.
- Yolanda, A., Sihotang, M., Zebua, J. A., Hutasoit, M., & Sinaga, Y. L. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301-308.
- Yulhendri, Hakim, L., Sofya, R., Nora, D., & Rahmi, Y. (2025). The Influence of Feedback Learning on Student Engagement and Student Performance. *Educational Process: International Journal*, 17.
- Yulia, N.M., Noviyanti, E.P.N.I., Findiani, I., dkk. (2025). Pengaruh Pendekatan Joyfull Learning Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. *At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 165-174.