

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(2), 193–208.
- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Ariani, S. Y., Oktrifianty, E., Agustin, M., & Maharani, N. S. (2026). Peran Tes Formatif sebagai Alat Umpan Balik dalam Proses Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, 7(1).
- Ayu, R. A., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash.
- Candiasa, I. M. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Falah, R. N., & Jaya, S. M. (2020). Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (Vn) Dengan Menggunakan Ren'py. *Fiki: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, X(2), 73–80.
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134.
- Fatin, N. F., Umayyah, S., Kowiyah, K., & Kowiyah, K. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Bangun Datar di Sekolah Dasar Pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44238–44243.
- Fikri, A. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Materi SPLDV Kelas X SMK Al-Falah Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 540-545.
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika Di Mts Ulul Albab. *Journal On Education*, 02(01), 191–198.
- Florensia, J., & Suryadibrata, A. (2023). 7-Day Math: A Mobile Visual Novel Game for Mathematics Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 17(06), 197–205.

- Galindra, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Pengembangan Game Visual Novel sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Metode ADDIE. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(1), 76-84.
- Handayani, N. P. Y., Pujawan, I. G. N., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aritmatika Sosial Berbasis Articulate Storyline 3 Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1).
- Handhita, E. T., Akhlis, I., & Marwoto, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Astronomi Berbasis Visual Novel Ren'py. *Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 35-41.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hasimun, P., & Zakaria, H. (2019). Pengaruh kadar trigliserida terhadap kekakuan arteri pada model hewan tikus wistar jantan. *Kartika: Jurnal Ilmiah Farmasi*, 7(2), 102-106.
- Havizul. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283-297.
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 28-35.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100.
- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project- Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 167-172.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 1(2), 451-457.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (2nd ed.). LIBRARIES UNLIMITED.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140-148.
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 02(03), 107-113.

- Kasi, R. (2023, June). *Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa*.
- Kholifah, W. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Materi Operasi Bilangan Bulat untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & Nabilla Agustia, L. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291-299.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59.
- Manik, S. A. R., Humairoh, A. P., Annisa, S., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). Peran Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa Sekolah Dasar. *AR RUMMAN-Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 759–763.
- Marhamah, G. I., Sutjiati, N., Dewanty, V. L., & Kusri, D. (2025). Penggunaan Game Visual Novel dalam Pembelajaran Menyenik Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 11(1), 71–80.
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28-43.
- Mufida, I. R. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 7 Metro. Universitas Muhammdiyah Metro.
- Muliyani, R., Medriati, R., & Putri, D. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMA. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 6(1), 64–73.
- Muttaqin, M. Z., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 495–511.
- Nata, I. K. W., & Putra, DB. Kt. Ngr. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237.
- Ningrum, N. M., Purwati, H., Lestari, I. B., & Buchori, A. (2024). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA N 14 Semarang. *Journal on Education*, 07(01), 2082–2090.

- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698–719.
- OCDE. (2023). *PISA 2022 Results: The State of Learning and Equity in Education* (Vol. 1). OECD.
- Pawitra, G. A. D. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). The Contribution of Parental Assistance and Learning Interest to Mathematic Learning Outcomes of Grade V in Elementary School Students. *ATLANTIS PRESS*, 540, 461–468.
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 68–81.
- Pratiwi, K. A. M., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2024). Interactive Learning Media Oriented Problem-Based Learning to Improve Students Mathematical Problem Solving Skills. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 21–29.
- Putra, I. R. F. E., Kasih, P., & Mahdiyah, U. (2021). Aplikasi Game Visual Novel sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren'py. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 77–84.
- Putri, O. N., Azzahra, C., Siregar, R. F., & Syahrial. (2025). Factors affecting elementary school students' interest in learning mathematics on the topic of geometry and efforts to improve it. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 2(3), 237–243.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13-24.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., & Sahabiddin. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Satwika, I. G. O. S., Sariyasa, S., & Juniantari, M. (2026). Perancangan Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Visual Novel pada Materi Bangun Datar SMP. *Journal of Innovative and Creativity*, 6(1), 11707–11716.
- Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasischemo-Edutainmentmelalui Modelinstructional Gamespada Materikonfigurasi Elektron.
- Sulistiowati, D. L. (2022). Faktor Penyebab Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri Materi Bangun Datar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 941–951.

- Suryawan, I. P. P., & Permana, D. (2020). Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *PRISMA*, 9(1), 108–117.
- Suwarnisi, N. M., Sariyasa, & Suparta, I. N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Masalah Autentik untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 743–751.
- Tralisno, A., Aisah, S. S., Salsabila, E., & Wulandari, F. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Simulasi Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada Bangun Datar. *Primatika. J. Pend. Mat*, 14(1), 73–90.
- Udayani, N. K. R. T. K., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch pada Topik Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 159–167.
- Ulfah, M., Darmansyah, D., & Rehani, R. (2025). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 43-51.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wati, E. (2025). Identifikasi Faktor-faktor Minat Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Matematika. *Galois: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 4(2), 47-56.
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75-84.
- Wulandari, A. (2021). The Effectiveness of the Application of Learning Models Creative Problem Solving and Problem Based Instruction: The Impact on Students Mathematics Learning Interest. *ATLANTIS PRESS*, 150–155.
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional untuk Game Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Jurnal Barik*, 2(2), 166–179.