

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30.
- Agung, A. A. G. (2021). Statistika Dasar untuk Pendidikan.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya). <https://www.researchgate.net/publication/381959389>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487
- Anafi Khoirul., Wiryokusumo Iskandar & Leksono Priono Ibut. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d*.
- Annisa, N. F., Kadir, K., & Dimiyati, A. (2023). Pengembangan Instrumen Determinasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 149–169. <https://doi.org/10.15408/ajme.v4i2.29392>
- Antara, R., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V di SD N 6 Dauhwaru. 1(5). <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.324>
- Ardiansyah, P., Jailani., & Sulthan Thaha Saifuddin, U. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah*. Jailani, Ms., Negeri, S., Provinsi Jambi, B., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arwita, R. S., Jusmawati, Satriawati, Waddi Fatimah, & Eka Fitriana H. S. (2022). Multiliteration Learning Model on Narrative Writing Skills in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 689–695. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53983>
- Astawa Temon Nyoman I. (2022). *Bahasa Indonesia sebagai Alat Pemersatu Bangsa*, U. H., Bagus, G., & Denpasar, S.

- Ayudhityasari, R. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning. In *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmiahttps://doi.org/>
- Dermawan, D. D., Maulana, P., Toni, M., & Ikhsan, H. (2022). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Flanelgraf Pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 10, Issue 2).
- Dewi Luh, N., Sintia, & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Emiyati, A., & Kurniawan Aran Hendri, Mp. (2022). *Media Pembelajaran Penerbit Cv. Eureka Media Aksara*.
- Fachrezy Riza, M., Trihapsari Effendi, B., Suci Lukita Sari, E., Putri Salsabillah, M., Maulidyanti, A., Istiq, N., Aminatuz Zahroh, U., Negeri Surabaya, U., Raya Kampus Unesa, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., & Timur, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Cacah Siswa Kelas 6 SDN Baratajaya. *TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)*, 2(1), 1–10.
- Fadilah, A. D., Nurzakiyah Rizki, K. D., Atha Kanya, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1734–1739.
- Faradiba, A., & Perdana, P. I. (2024). Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran Pada Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka Belajar. *Journal of Education for All*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.61692/edufa.v2i1.103>
- Gani, M. A., Tumewu, W. A., & Wola, B. R. (2022). Motivasi belajar siswa Kelas VII SMP Anugerah Tondano pada pembelajaran IPA di era pandemi covid 19. *SCIENING: Science Learning Journal*, 3(1), 8–13.
- Gregory, R. J. (2015). Psychological testing: History, principles, and applications. In A. Dodge (Ed.), *Global Edition (Seventh Ed)*. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3303>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Harefa & Hayati. (2021). *IKIP Gunungsitoli Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Media Pembelajaran BSI dan TI. Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*.
- Kristiantari, R. (2023). *Membangun Keterampilan Berbahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Mahasiswa Calon Tenaga Paramedis* (Vol. 8).
- Magfirah Rizka, N. (2024). *PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.5536>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis *gamifikasi* pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis *gamifikasi* pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Maslakhah, A., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdeferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Mojosari. *Journal of Mathematics Education Research*, 2(2). <https://journalng.uwks.ac.id/jmer/article/view/118>
- Meilina, A., & Istianah, F., (2024). *Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Mp.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 10(2), 57–65. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/pbiotik/article/view/14246>
- Mukpi, M. F., Kemala Dewi, N., Novitasari, S., & Mataram, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dengan Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 1 Tempos*.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v7i1.54552>
- Mustajab, A., & Rusiana, M. (2023). *Analisis Kurangnya Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi*. 6(2), 155–173.
- Nasron., Nurhasanah., Suranda Novalyo., & Khadafi Muhammad. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar*

- Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057.
- Nirwana., (2023). *Pengaruh Motivasi Dan Minat Mahasiswa Terhadap Keputusan Memilih Program*. Perbankan Syariah Studi Pada Mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah, S.
- Novitasari, I. I., Dyah Utami, R., Sehati, A., & Kunci, K. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 3, Issue 2). <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Nuraeni, Y., Syafitri, A., Atariq, D., Putri, N. A., & Ramadhan, S. (2025). *Analisis kesulitan belajar Bahasa Indonesia pada teks narasi kelas 4 di SDN Kreo 3*. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 2724–2729. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nurasiking, Asrul, M., Susanti, S., & Wahid, A. (2024). *Open Access Penilaian Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa Sekolah Menengah Atas*. 1(13). <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/index>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurkhodri, M., & Dafit, F. (2022). Development of Powerpoint-Based Interactive Media on Theme 8 Subtheme 1 in Elementary School. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 329–339. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51217>
- Nurmalasari R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN. *PTK*, 2(2), 2747–1969. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.51>
- Oktavia, N., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis pemahaman konsep mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang teks narasi siswa kelas V SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 203–211.
- Prathamie, R. R., Lustyantje, N., & Setiadi, S. (2022). Media Pembelajaran sebagai Sarana Self Determination Learning pada Konteks Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3830–3839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2755>
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). *Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media Powerpoint interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPA kelas IV SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>

- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). *Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1828>
- Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Gamifikasi* untuk Operasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org5045>
- Rahman, S. (2021). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Ratnawati, R., Subhan, M., & Delmayani, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Bangun Datar Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa di Kelas IV SDN 15 Koto Besar. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 456. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.690>
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291. <https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/2046>
- Rofingah, K., Rofingah, D. K., Anugrahana, A., & Utami, T. (2023). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran PBL Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 57–67. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2017>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). *Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner*. 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Samiha Tri, Y., Nabilla Zakiyah, A., Anisah, N., Riyani, R., Panca Putri, S., Arbaina Juliana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., & Kunci, K. (2023). Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. In *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research* (Vol. 02).
- Sayyidah Rizki, D., Efriani, A., & Dumeva Putri, A. (2024). Penggunaan Ppt Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Himpunan. In *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* (Vol. 5). <https://jipmuktj.com/index.php/JIPMuKjt>
- Setiawan, A., Aina, N., Sari, N. K., Shofira, N., Ariansyah, M. A., Nabil, M., Kustiawan, S. A., & Vallen Varisca, V. (2025). *JICN: Jurnal Intelek dan*

Cendekiawan Nusantara Peran Dan Fungsi Bahasa Indonesia The Role And Function Of Indonesian Language. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>

- Simanjuntak, J., Purba, N., & Sitio, H. (2023). Pengaruh Model Talking Stick Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3615–3628. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/6836>
- Siregar Eveline, & Ramadhani Frista D. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240–247. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49427>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran.
- Sufa, M. R. W. (2023). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Surahmat, A. (2023). *Rancang bangun aplikasi sistem penjualan pada Percetakan Cubic Art*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86.
- Suud, M. F., & Rivai, M. I. (2022). Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD di Banjarnegara. *Jcoment (Journal of Community Empowerment)*, 3(2), 64–76. <https://doi.org/10.55314/jcoment.v3i2.238>
- Tegeh, I. N., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Telaumbanua Suryani, L., & Lase Kristiani, N., (2022). *JSSA : JOURNAL OF SMART SOCIETY Adpertisi Pengembangan Media Interaktif Power Point Pada Materi Virus Dalam Proses Pembelajaran Biologi Kelas X SMA*. <https://jurnal.adpertisi.or.id/index.php/jssa>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wihara, D. S. (2021). *Antecedents, mediation and consequences of intrinsic motivation: Perspective on SDT theory to create effective human resource practice (Systematic literature review)*. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 6(2), 198–213.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yayang Maiwa, V., & Putri, S. F. (2024). Meningkatkan Motivasi belajar Siswa melalui PPT Interaktif Dan Quiz Game Melalui Gamekit. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance and Economics (NSAFE)*, 4(1), 69-79.
- Zahro Fajrotuz, I., & Navisa Masrotun, D., (2022). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di SD Nurul Hikmah Babat. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 128-133.

