

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Margunayasa, I. G. (2024). Learning Motivation and Parenting Patterns: Factors that Influence Elementary School Students' Science Learning Outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(1), 133–141.
- Amalia, S., Agustina, R. (2022). Students' Perceptions about the Use of Interactive Video and its Effect on Students' Learning Motivation at Elementary School. *JlIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2). <https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14282>
- Amir, N. A., Andong, A. (2022). Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*. 2(1), 1–12.
- Ardana, I. M., Ariawan, I. P. W., Sugandini, W. (2023). Character Development Through Collaboration Between Teachers, Parents, and Students in Online Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 11–19.
- Artini, N. W. B., Suarni, N. K., Parmiti, D. P. (2023). Efektivitas Pengembangan E-LKPD dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36–45.
- Astuti, F. F., Zuhakim, A. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 115 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2), 227–234.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Biassari, I., Putri, K. E., Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Cahyani, I. (2025). Pembelajaran Mendalam Bahasa Indonesia Berbasis Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning. *SANDIBASA III (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(1), 1–8.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fitriya, A. N., Indriani, D. A., Setiani, F. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan SD 1 Barongan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 205–211.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109

- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Vs Traditional Methods: A Six Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haudi., Wijoyo, H. (Eds.) (2021). *Strategi Pembelajaran*. Sumatera Barat: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Heruman, B. (2017). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kadir, M., Juhairiah., Saugi, W., Putra, F. P., Rahayu, A., Pradana, P., Yosinta. (2023). Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran. *SIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–13.
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kolb, L. (2017). *Learning First, Technology Second: The Educator's Guide to Designing Authentic Lessons*. Texas: International Society for Technology in Education.
- Komariyah, S. (2025). Deep Learning dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan dan Ilmu Sosial*, 20(1), 43–50.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249–257.
- Kurniawan, A., Mahmudah, R. S., Khairiyah, R., Lestari, P. D. A. (2024). Interactive Learning Media Utilizing Google Sites on Quantum Mechanics Topic. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(4), 885–898.
- Laugwitz, B., Held, T., Schrepp, M. (2008). *Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire*. In A. Holzinger (Ed.), *HCI and Usability for Education and Work*. Berlin: Heidelberg.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPI)*, 1(2), 29–35.
- Mertasari, N. M. S. (2021). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif (Pertama)*. Singaraja: Undiksha Press.
- Nasfovi, S., Parmiti, D. P. (2023). Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning in Mathematics for Eighth Graders. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 177–186.

- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning, The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379.
- Nurhuda, W. A., Zulfiati, H. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 329–338.
- Pamungkas, W. A. D., Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Plomp, T. (1997). *Educational & Training Systems Design*. Enschede: Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Plomp, T., Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research Part A: An Introduction*. Netherland: SLO Netherland Institute for Curriculum Development.
- Purmintasari, Y. D., Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 197–209.
- Putra, F. R., Ridwan, M. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran Sepak Bola. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 260–269.
- Putra, I. K. J. L., Ardana, I. M., Suweken, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Dengan Teknik Detour Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 332–349.
- Pratiwi, K. A., Suranata, K., Yudiana, K. (2025). Interactive Video Story Media to Improve Science and Social Studies Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Education Technology*, 9(4), 720–727.
- Pratiwi, K. A., Wibawa, I. M. C., Rismawan, K. S. G. (2025). H5P-Based Interactive Video Learning Media to Enhance Elementary Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Education Technology*, 9(4), 857–867.
- Qorib, A., Zaniyanti, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam STAI Syaichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12(1), 87–98.
- Rahma, N. A., Aunilla, S. A., Kowiyah. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas 4 dalam Memahami Konsep Pecahan dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika. *ADIBA: Journal of Education*, 5(2), 69–80.
- Ratnathatmaja, I. M., Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135.

- Restiani, I. N., Putriani, I., Anindia, D. (2022). Media Pembelajaran Interaktif SEPARO untuk Pelajaran Pecahan di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 193–201.
- Richey, R., Klein, D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah: Lawrence Publishers.
- Rosmawati, R. R., Sritresna, T. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Self-Confidence Siswa pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 275–290.
- Ruqoyyah, S., Sutinah, C., Pratama, D. F., Susanti, E. (2025). Concept Understanding Ability of Elementary School Students on Fraction Material Using Realistic Mathematics Education Assisted by Interactive Video Media. *The International Conference on Teaching, Learning, and Technology 2024*, 232–241.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Sekolah Dasar. *SEBATIK: Journal of the STMIK Widya Cipta Dharma*, 25(2), 590–597.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pecahan. *Open Access Proceedings Journal of Physics: Conference Series*.
- Schrepp, M. (2021). *User Experience Questionnaires: How to Use Questionnaires to Measure the User Experience of Your Products*.
- Schrepp, M., Hinderks, A., Thomaschewski, J. (2017). Construction of a benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40–44.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponogoro: Uwais.
- Simarmata, J., Hananto, A., Hardiana, A., Iskandar, A., Saidang, S. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sudiarta, I. W., Divayana, D. G. H., Tegeh, I. M., Sudatha, I. G. W. (2025). User Interface Design of Interactive Video Based on Balinese Local Cultural Values Data in the Menek Daha Ceremony to Support Character Education. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 178–188.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi. (2003). *Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Syaodih, N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



- Supratman, M., Mulyani, S., Musa, D. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas 5 SD Negeri 1 Tatura. *Jurnal Edu Research*, 5(3), 385-396.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Syakur, A. (2009). *Psikologi Belajar Bahasa*. Malang: UIN-Malang Press.
- Taufik, M., Dwijayanti, I., Rasiman. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 908–917.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Umasugi, H. (2020). Guru Sebagai Motivator. *JUNAGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 6(2), 29–38.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vahini, P.D.P., Sudiarta, I. G. P., Sariyasa. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 9–18.
- Wati, C. A. Y., Jampel, I. N., Suartama, I. K. (2024). Active and Fun Learning with Edpuzzle Interactive Learning Video in Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 250–258.
- Zainal, H. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 97–101.