

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nur Putri, Sulfiani Sulfiani, Andi Quraissy, Ramliah Ramliah, & Nasir Nasir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 44–54. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>
- Adam & Chusni Minan, M. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. In *Penerbit Deepublish (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA)*. file:///C:/Users/ASUS/Documents/Semester 7/referensi jurnal/BAB 2 Kajian Pustaka/Statistika/buku statistika pendidikan.pdf
- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedogoria*, 2(2020), 17–23.
- Amelia Pertiwi Pasaribu, P., & Simatupang, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas X MIA SMAN 6 Binjai TP 2018-2019. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1655>
- Anglada, D. (2007). *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*. Retrieved.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti (ed.); Edisi Ket). PT Bumi Aksara.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–7.
- Daora, I. M., Pulukadang, R. J., & Sumarauw, S. J. A. (2024). Pengembangan

- Media Pembelajaran Materi Statistika SMP Kelas VIII Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 356–367. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2564>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmptateng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Dosen Jurusan, S. (2016). DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi. *Eksplora Informatika*, 71–80.
- Dwi Adelia Indrayani, Sunita, N. W., & Erawati, N. K. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen di Kelas X. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 13(2), 25–34. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fatiha Simangunsong, U., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i1.92>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>
- 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>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.20>
- Haka, N. B., Suryaasih, P. A., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Nilai Sains Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI Mata Pembelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.25134/quagga.v13i1.3202>

- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi PowerPoint Bagi Guru Dan Staf SD Negeri 010240 Pematang Cengkring. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3, 147–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.516>
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. D. (2018). *Anggun Praptaningsih, 2018*.
- Indardi, M. D. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa terhadap Metode Pembelajaran Online melalui Penghargaan dan Hukuman. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 493–499.
- Jaya, I., & Ardat. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*.
- Kurniawan, B., & Nuriyah. (2020). Pengembangan media ice breaking berbasis 4c pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 493–499.
- Lamada, M. S., Ruslan, R., & Putriani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 58–65. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10381>
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019a). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i2.6254>
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019b). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i2.6254>
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/10.29407/jpdpn.v5i2.13854>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).

- Muttaqin, M. Z., Tataq, Y. E. S., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire Untuk. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 495–511.
- Nabila, H. I., Fitriani, N., & Setiawan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6, 1071–1082. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17563>
- Nadiyah Afifah Yuman, Elly, A., & Yanto, Y. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Statistika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 68–79. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i1.13074>
- Ningsih, Y., Kartono, K., & Salimi, A. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SDI Mu'tashim Billah Pontianak Selatan. *As-Sabiqun*, 6(1), 190–210. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i1.4382>
- Novika, F., Haryanto, D., Addini, F., Bano, E., Parkhurst, H., Virgantari, F., Andriyati, A., Lalang, D., & Adrianingsih, N. (2022). *Statistika Dan Analisis Data*.
- Nugraha, M. R., & Basuki, B. (2021). Kesulitan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP di Desa Mulyasari pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 235–248. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1259>
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). 10508-28881-1-Pb. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab*, 2(3), 1–4.
- Nurjanah, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Kreativitas Mengajar Guru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Asatiza Jurnal Pendidikan*, 1(April), 37–48.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Panis, I. C. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Sebagai Media Alternatif Mata Pelajaran Biologi di SMA. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1341–1348. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.220>
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1112. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019).

- Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyo, R. E., & Dewanto, A. (2024). Pengembangan Game “Marko” Dengan Konsep Game-Based Learning untuk Siswa VII SMP. *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, 1(2), 45–48. <https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.202>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Masa Pandemi Covid-19. *Efektor*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15857>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmawati, D., Jannah, N., Ragil, I., & Atmojo, W. (2022). *Learning in*. 6(1), 1064–1074.
- Richey, R.C., & Klein, J. . (2007). Design And Development Research Routledge Taylor & Francis Group New York London. In *Lawrence Erlbaum Associates, Inc* (Vol. 5, Issue 1). file:///C:/Users/ASUS/Downloads/9780203826034_previewpdf.pdf
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. ALFABETA.
- Rifaldi, A., Kurniawan, P., Mulwinda, A., & korespondensi, A. (2021). Edu Komputika Journal Lestari Media Pembelajaran Interaktif Tumbuhan. *Edu Komputika*, 8(1), 1–12. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>
- Rohayati, S., Agustini, A., & Abdullah, A. A. (2020). Teaching an Undergraduate Statistics Class in Digital Era. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3(April), 371–373. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.530>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Santoso, S. (2017). *Menguasai Statistik dengan SPSS 24*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo.

- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Siahaan, J. H., Sihombing, S., & Simamora, B. A. (2022). Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMPN 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 188–195. <https://iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia/article/download/3012/2337>
- Sirait, J., & Oktavianty, E. (2021). Pengembangan dan Validasi Angket Motivasi Belajar Fisika (AMBF): Studi Pilot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 305. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.3829>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D, Dan Penelitian)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y., Friansah, D., & Elly S, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Spldv. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 60–70. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i1.4941>
- Tambunan, R., Budimansyah, D., & Darmawan, C. (2023). Systematic Literature Review: Learning Design Using the Flipped Classroom Model to Improve Learning Outcomes and Student Participation. *The Asian Conference on Arts and Humanities 2023 Official Conference Proceedings, July*, 211–225. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-229x.2023.18>
- Taufik, W., Helendra, H., Syamsurizal, S., & Alberida, H. (2021). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik. *Biodik*, 7(4), 29–38. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14473>
- Uly, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>
- Wibowo, A. M. (2021). *Efektifitas Media Powerpoint Bernarasi Dalam Pembelajaran Gempa Bumi Di Smpislam Terpadu At-Tawaazun*. 1–9.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112.

<https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>

- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Yani Susanti, Y., & Ardiawan, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 2021.
- Yanti, A. D., Sundi, V. H., Hadi, M. S., & Sugianti. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Papan Statistika Pada Materi Statistika Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2024), 419 dari 424. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.3721>
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>