

DAFTAR RUJUKAN

- Afdalia, T., & Arifin, Z. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Majene. *Jurnal Sosialisasi*, 10(3), 129–137.
- Agustiningrum, N. (2023). Penerapan Preferensi Gaya Belajar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matriks Siswa XI. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 21–29. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i1.253>
- Akuba, M., & Uno, W, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945–951. Retrieved from <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Alba, A. P., Akbar, S., & Nurchasanah, N. (2019). Bahan Ajar Tema Daerah Tempat Tinggalku Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(4), 421. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i4.12228>
- Alba, M., Parjito, & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), ISSN 2442-5419. https://doi.org/10.1299/jsmemag.121.1191_47
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. N. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan*

- Teknologi Informasi*), 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>
- Armadani, P., Kartika Sari, P., Abdullah, F. A., & Setiawan, M. (2023). Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar pada siswa-siswi SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 9(1), 341–347. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527654>.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Aulya, R., Zulyusri., & Rahmawati. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Azis, S., Yurni Ulfa, A., Akbar, F., Mutiah, H., & Halijah. (2022). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) pada pada Pembelajaran Biologi Siswa SMAN 8 Bulukumba. *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, Dan Pendidikan IPA*, 11(2), 2022.
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Bangun, B., Irmayani, D., Harahap, R. D., Anjar, A., & Hasibuan, L. R. (2024). Pelatihan Disain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop Pada Desa N-6. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 2(1), 182–187. <https://doi.org/10.56854/jphb.v2i1.163>
- Benda, M. A. S., Paramata, D. D., & Buhungo, T. J. (2022). Kajian Etnobotani Tanaman Singkong Yang Berpotensi Sebagai Obat Oleh Masyarakat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Fisika UNDHKSHA*, 12(2), 211–217.
- Budiaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *JEE; Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Budikuncoroningsih, S. (2017). Pengaruh Teman Sebaya dan Persepsi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Agresivitas Siswa di Sekolah Dasar Gugus Sugarda. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 1(2), 85.

<https://doi.org/10.30595/jssh.v1i2.1704>

- Daik, A. K. V., Abi, A. M., & Bien, Y. I. (2020). Analisis Gaya Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri Oebaki. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.32938/jpm.v2i1.538>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>
- Darwata, S. R., & Handican, R. (2023). Persepsi siswa terhadap penggunaan media audio- visual pada pembelajaran matematika Siti. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2014), 372. Retrieved from <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction. University of South Florida, Emeritus.
- Dick, W., Carey, L., & James, O. C. (2015). *The Systematic Deign Of Instruksion. Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11). Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu.rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Dila Rukmi Octaviana, Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114–126. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>
- Dinda, F., Imelda Apriyani, S., Pradilla, U., Ummu Atiah, P., & Yemima Stevani, S. (2023). Analisis Kesesuaian Tujuan Pembelajaran Modul “Deutsch für Klasse XI” dengan Permendikbud. *JURNAL MUDABBIR; Jurnal Research and Education Studies*, 5(1), 2774–8391.
- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46. Retrieved from <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 713.

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Gabriella, N., & Mitarlis. (2021). Pengembangan Lkpd Berorientasi Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Beripikir Kritis Pada Materi Hidrokarbon Development of Student Worksheet Which Problem Based Learning Oriented To Increase Students Critical Thinking Skills on Hy. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2), 103–112.
- Ghafara, S. T., Jalinus, N., Ambiyar, A., Waskito, W., & Rizal, F. (2023). Pembelajaran Menggunakan TIK dapat Meningkatkan Literasi Peserta Didik Generasi Z Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 22(2), 241. <https://doi.org/10.53513/jis.v22i2.8503>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, S. A. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *Jurnal All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 209–217. Retrieved from <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa pada Pandemi COVID-19. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 4–8. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30565>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Irawati, I., & Khaerunisa. (2024). Uji coba kemudian diperluas melalui uji kelompok Pengembangan Sistem Informasi E-arsip Berbasis Android Untuk Efisiensi Penyimpanan File Skripsi Mahasiswa STKIP Taman Siswa Bimakecil. *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan ...*, 2(2), 67–75. Retrieved from <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/inventor/article/view/1369>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 12.
- Kharisma, D. A. (2024a). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnalintelektuallita*, 6(1), 72–78. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.443>

- Kharisma, D. A. (2024b). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Cendekiawan*, 6(1), 72–78. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.443>
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51–62. <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Lalita, C. D., Haryadi, R., Oktarisa, Y. (2023). Pengembangan Game UNO Stacko Physics untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika, *I(5)*, 13–23.
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 394–405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.628>
- Lestariyanti, E., & Listyono. (2020). Analisis Capaian Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Fase E dan Fase F Kurikulum Merdeka. *Spizaetus : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 21–26. Retrieved from <http://spizaetus.nusanipa.ac.id/index.php/spizaetus/article/view/4/4>
- Lustiana, L. (2017). *BIOLOGI*. (V. Rahamyani, Lukman, & Nurhidayatullah, Eds.). Surabaya.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahmuzah, R., Hidayat, A. T., Qausar, H., Sinaga, N. A., Arinal, T. M., & Darmawan, M. P. (2023). Analisis Validitas Mathematics Comic Application Sebagai Media Pembelajaran Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–996. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2917>
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 101. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817.

<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>

- Mufarrikoh, Z. (2022). Analisis Mann-Whitney pada Pemahaman Materi Statistika Pendidikan. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Mustakim, R., Amri, A., & Arpin, R. M. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 114–121. <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.474>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Naibaho, M. A. U., Taroreh, M. L. G., & Kapantow, G. H. M. (2021). Kajian Keberlanjutan Program Yayasan Pembangunan Berkelanjutan Sulawesi Utara (Ypbsu) Pasca Penutupan Tambang Pt. Newmont Minahasa Raya (Pt. Nmr) Di Kecamatan Ratatotok Minahasa Tenggara. *Agri-Sosioekonomi*, 17(2), 177. <https://doi.org/10.35791/agrsossek.17.2.2021.33834>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2025). Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Perguruan Mu ' Allimat Cukir Pendahuluan Frasa " metode pembelajaran " menggambarkan strategi atau taktik yang digunakan guru atau instruktur untuk m, 02(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa, 03, 171–187.
- Nursyaidah. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik. *Forum Paedagogik*.
- Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Puriasih, K. A., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Model Dick and Carey Berorientasi Cerita Rakyat pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V

- Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 260–269. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32267>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang, (9).
- Rahman, A. B., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, H. M., Ardiansyah, A., Dewi, S. M., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu, 8, 17–31.
- Rohmah, N., Marisa, E., & Wulandari, F. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dan Permainan Ular Tangga. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 87–91. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.582>
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sa'adah, M., Suryaningsih, S., & Muslim, B. (2020). Pemanfaatan multimedia interaktif pada materi hidrokarbon untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 184–194. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.29680>
- Sa'idah, N., Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2019). ANALISIS INSTRUMEN TES HIGHER ORDER THINKING MATEMATIKA SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 41–54. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6619.41-54>
- Saputra, H., Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 9). <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>
- Septiani, A. N., Pratiwi, D., & Rossy. (2023). Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(5), 824–832. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1380>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>

- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Muhammad, I. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian Literasi Digital dan Hasil Belajar pada Database Scopus (2009-2023). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 387–398. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.270>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sulastiani, Y., Sholih, & Rusdiyani, I. (2023). Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint Pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas Vii Di Smpn 5 Rangkasbitung Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.62870/jtppm.v10i1.21394>
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Suwano. (2009). *Panduan Pembelajaran Biologi Untuk SMA & MA*. (Riswanti, Ed.). Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, E. F., Nilmarito, S., Islamiyah, K., Darmana, A., & Suyanti, R. D. (2022). Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 92–96. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.30530>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *LAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Hipotesis). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Utoyo, A. W., Dyah Aprillia, H., Warbung, T., & Bonafix, N. (2021). Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta. *SENADA (Semangat Nasional Dalam Mengabdi)*, 1(3), 262–269.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.

<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1359>
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2023). Validitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon. *Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(2), 319–331.
- Yuli, F., & Mufit, F. (2021). Disain dan Validitas Bahan Ajar Berbasis Konflik Kognitif Mengintegrasikan Virtual Laboratory pada Materi Optik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(1), 101–112. <https://doi.org/10.24036/jppf.v7i1.111889>