

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*.
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa : Jurnal Al-Muta'aliyah. Vol. 1. No 3 Tahun 2018.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116.
- Apriadi, H. (2021). Video animasi matematika dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173-187
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, dkk., (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Problem Posing : JRKPF UAD. Vol. 3. No. 2 Tahun 2016.
- Budiwanto, S. (2017). *Metode Statistika Untuk Mengolah Data Keolahragaan*, Universitas Negeri Malang.
- Darmawan. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di Materi Ruang Lingkup Biologi di SMAN 1 Muncar: *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 2. No. 2 Tahun 2020.
- Dewi, L. P. S. (2024). *PENGEMBANGAN INTERACTIVE E-BOOK BERBANTUAN APLIKASI LUMI EDUCATION PADA MATERI VIRUS SEBAGAI MEDIA DIGITAL PESERTA DIDIK FASE E KURIKULUM MERDEKA BELAJAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ekayani, P. (2017) *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Singaraja : FKIP Universitas Pendidikan Ganesa.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20.
- Febriyanto, dkk. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian

- Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar : *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*. Vol. 4. No. 2 Tahun 2018.
- Hamid, M.A. (2020). Media Pembelajaran. (Tanpa Kota Terbit) : Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, A. S., & Hanif, M. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245-1255.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasanah, A dan Istiqomah. (2017). Penerapan Ajaran Taman Siswa dalam Pembelajaran Matematika untuk Membangun Pemahaman Konsep Siswa : Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia.
- Hendrawati, Y dan Kurniati. (2017). Penerapan Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya dan Pemanfaatannya : *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 13. No.1 Tahun 2017.
- Heo, H., & Han, S. (2020). "Interactive Learning Media and Student Engagement: A Systematic Review," *Journal of Educational Technology Research*.
- Indriana, Y., Untari, M. F. A., & Purbiyanti, E. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1123-1127.
- Izzati dan Kuswanto. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* Berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa : *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 3. No. 2 Tahun 2019.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001-5009.
- Manurung, M. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMA Al-Hidayah Medan Tahun Ajaran 2016/2017.
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65-72.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning: Principles and Applications*. Cambridge University Press.
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386-396.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Mustikawati. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia: *Prosiding Seminar Nasional*

- Muzamil, L, A. (2018). Pengaruh Rasa Percaya Diri dan Disiplin Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SMA Swasta Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2017/2018: *Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol. 1. No. 1 Tahun 2018.
- Napitupulu, R. P., Baiduri, R., & Yus, A. (2018, December). Developing Interactive Multimedia Based Learning Media in Improving Students Learning Outcomes for Grade 4th in Elementary School. In *3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)* (pp. 732-734). Atlantis Press.
- Nisa, F. (2020). Pengembangan Interactive Digital Book Bermuatan Kearifan Lokal Jawa Timur Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Problem Solving Pada Materi Program Linear Untuk Peserta Didik Kelas X.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Bali: Jayapangus Press.
- Novanto, Y. S., Djudin, T., Basith, A., & Murdani, E. (2023). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN GENDER. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 43-46.
- Perkasa, T,P (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Pesert Didik Sekolah Dasar (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas V SDN Giriharja 01 Tahun Ajaran 2019/2020). Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan : Bandung.
- Qistina, M., Hermita, N., Alpusari, M., Noviana, E., Antosa, Z., Witri, G., ... & Indarni, A. (2019, November). Improving science learning outcomes of elementary students by using interactive multimedia on human order materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1351, No. 1, p. 012075). IOP Publishing.
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The Use of Photo Comics Media: Changing Reading Interest and Learning Outcomes in Elementary Social Studies Subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300-2312.
- Sinaga, dkk.. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau : *Jurnal Lingkungan dan Manajemen*. Vol. 3. No. 1 Tahun 2022.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599-5609.
- Suedarti, M., & H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri pada siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 326-339.
- Suhelayanti, dkk.. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Yayasan Kita Menulis.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., ... & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner model Utaut untuk evaluasi sistem pendaftaran online rumah sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621-1630.
- Utami, A dan Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Bahasa Aarab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen : *Majalah Ilmiah Laboratium Pendidikan*. Vol. 5. No.1 Tahun 2020.
- Wahidah dan Chotibuddi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah : *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*. Vol. 1. No. 1 Tahun 2021.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Winatha, K. R., SUHARSONO, D. N., AGUSTINI, K., & Si, M. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1).
- Wiranda, U., & Masniladevi, M. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis android pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3045-3051.