

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, S. I., & Murtini, I. (2025). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis QR Code Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Siswa SMP. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 618–627.
- Afkarina, S., Aziz, A., & Bahrudin, B. (2024). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match pada Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa MA Ainul Hasan Kabupaten Probolinggo. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(1), 11–19.
- Alisti, N. M., Wagistina, S., & Hartatirk, E. (2025). Petualangan Nusantara: Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Berliterasi pada Materi Sejarah di Kelas 7 SMPN 24 Malang. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1363–1370.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61.
- Andriani, D., Afas, M. Z., & Irawan, I. (2024). Pengaruh Media LKPD Interaktif Liveworksheet Berbasis Problem Based Learning Terhadap motivasi dan Hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79–86.
- Arianty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal*

Kependidikan Media, 14, 88–95.

Astuti. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Kelas VII SMP / MTs Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1011–1024.

Aulia, K. N. (2024). Analisis Pengaruh Media Audiovisual dalam Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kejujuran di Kelas I SD Dharma Karya UT. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 535–542.

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.

Bonwell, C. C., & Eison, J. ames A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. The George Washington University, School of Education and Human Development.

Brame, C. J. (2007). Active Learning by. *Vanderbilt University*.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer ScienceBusiness Media, LLC.

BSKAP. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Issue 021). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Choiroh, S. S., Handono, S., Prastowo, B., & Nuraini, L. (2022). Pengaruh Penggunaan E-LKPD Interaktif Berbantuan Live Worksheets terhadap Kemampuan Berpikir Kognitif HOTS Fisika Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6 (3).

- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Dahar, & Wilis, R. (1991). *Teori-Teori Belajar*. Erlangga.
- Damanik, B. E., Irawan, E., Saifullah, Suhendro, D., & Kirana, I. O. (2023). *Macam Variabel yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, Lingkungan Belajar)*. CV. Adanu Abimata.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Kaifa.
- Erawati, N. K., Purwati, N. K. R., Putri, N. W. S., & Wardika, I. W. G. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Wizer.Me sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Puan Indonesia*, 4(2), 125–134.
- Faradisa, Suarman, & Gusnardi. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantu Situs Liveworksheet untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Taman Karya.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Scientific Journal of History Education and Social Studies*, Vol. 9 No., 541–548.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2024). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Sage Journals*.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, H. (2004). School Engagement : Potential of the Concept , State of the Evidence. *American Educational Research Association*, 74(1), 59–109.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*. Holt, Rinehart and Winston.

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th) Edition*. Allyn and Baco.
- Garland, R. (1991). The Mid-Point on a Rating Scale : Is it Desirable ? *Marketing Bulletin*, 2, 66–70.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS (Edisi 9)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores* (Issue Division D). Department of Physics, Indiana University.
- Hamidah, J. N., & Mastoah, I. (2025). *Penerapan Teknologi dalam LKPD Siswa Era Digital di SD / MI*. 9, 9742–9748.
- Hardiansyah, H., Asmawi, U. S., & Darmansyah, A. (2023). Pengembangan LKPD Interaktif dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7.
- Hasanah, R. Z. (2021). *Gaya Belajar (Learning Style)*. Literasi Nusantara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.)*. Person Education.
- Herlina, Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa SD / MI terhadap Pembelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 8265–8277.
- Istiqomah, N., Rusyd, I., Grogot, T., & Timur, P. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam : Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Pendahuluan. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106.
- Julianingsih, D., Widayanti, E., & Mahardita, A. P. (2023). Desain Media

- Pembelajaran Mobile Learning pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *J-PiMat*, 5(1), 725–736.
- Keliat, J., Yunistita, & Sabri, S. (2025). Desain LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 14(4), 6457–6468.
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3)(1932).
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2022). Pembelajaran dan. *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen*.
- Kolassa, J. E. (2020). *An Introduction to Nonparametric Statistics*. CRC Pres.
- Kurniawati, E., & Rindrayani, S. R. (2025). Implementasi Game-Based Learning melalui Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah SMP: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3.
- Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*. The Science Press.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Mamarimbing, F. R. (2024). *Apa itu TPACK: Pendekatan, Unsur, dan Aspek Utama*. Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/apa-itu-tpack-pendekatan-unsur-dan-aspek-utama>
- Maulida, Syamsuddin, N., & Hayati, Z. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis

- Kontekstual yang Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Educator Development Journal*, 3, 1–15.
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3.
- Mayasari, N., Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Messick, S. (1995). Validity of Psychological Assessment: Validation of Inferences From Persons' Responses and Performances as Scientific Inquiry Into Score Meaning. *American Psychologist*, 50(9), 741–749.
- Monika, N. (2023). Peran Strategis Media Pembelajaran PAI Digital. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(2), 261–269.
- Mustaqimah, R., & Kunci, K. (2024). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Hukum Islam di MAN 5 Kendiri Jawa Timur. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 332–338.
- Naililmuna, L. (2025). Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *DIRASAH*, 8(2), 549–563.
- Nasri. (2023). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. *Edusains: Journal of Education and Science*, 1(2), 55–61.
- Nursolehah, S., Rasminah, S., Rokmah, S., & Najiyah, S. (2024). Efektivitas Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap

- Sejarah Islam di MI Miftahul Huda. *Journal of Educational Management and Strategy (J E M A S T)*, 1(3), 414–419.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Paramitha, N. M. C. P., & Suryawan, I. P. P. (2025). E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Matematika Realistik dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Kajian Literatur. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 2692–2704.
- Permendiknas. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Buku*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (2nd ed.). Pearson Prentice Hall.
- Pradita, M. R., & Lubis, F. (2017). Kelayakan Isi dan Bahasa Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 281–294.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEDU*, 5(4), 1717–1724.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pruanty, E., Simbolon, M., Sari, I. M., & Pratiwi, W. P. (2024). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 36–42.

- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 133–136.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 449.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(I), 21–33.
- Rejeki, I. K. S., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dalam Kegiatan Pembelajaran pada Siswa Kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(20), 5267–5273.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Riskiyah, Rodiah, & Kirom, R. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar). *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2.
- Rokhmah, L., Gulö, F., & Edi, R. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA. *Porsiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 338–347.
- Rosenthal, R. (1991). *Meta-Analytic Procedures for Social Research*. SAGE

Publications.

Rusly, F. (2022). *Motivasi belajar: Telaah peningkatan kualitas pembelajaran fkih*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). The Effect Of Genially Website-Based Gamification Media On History Learning Motivation. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 1320–1326.
<https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4120>

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar (cetakan 24)*. Rajawali Pes.

Sari, R. (2023). Universal Design for Learning untuk Pendidikan Inklusif di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Khusus Dan Inklusif*, 7(1), 90–105.

Sarohmad, & Zanariyah, U. (2024). *Gaya Belajar Visual, Auditorial, & Kinestetik*. PT. Nafal Global Nusantara.

Saumi, R., Suriani, A., & Padang, U. N. (2025). Transformasi Pembelajaran Dasar Melalui Media Interaktif : Sebuah Telaah Literatur Terhadap Dampaknya pada Hasil Belajar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3.

Setianawati, L., Naqiyah, N., & Nursalim, M. (2025). Analisis Transformasi Kemandirian Belajar melalui Media Digital Interaktif. *Islamic Gudance and Counseling Journal*, 05(01), 323–331.

Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil*

Belajar Siswa. Deepublish.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.

Subairi, A., Tohirin, & Zaitun. (2022). *Pembelajaran Fikih Berbasis Kecerdasan Majemuk dan Keaktifan Belajar di Madrasah*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (p. 85). Alfabeta.

Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320.

Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. ASCD.

Tsabitah, I., & Sunismi. (2023). Validitas LKPD Digital Interaktif dengan Augmented Reality pada Materi Vektor Dimensi 3. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 124–132.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?* UNESCO.

Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahidin. (2025). Strategi Penerapan LKPD Digital di Sekolah (Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21). *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1), 131–145.

Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 : Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dikuasai siswa dalam menghadapi abad 21 hanyalah kemampuan terhadap teknologi dan. *ENTITA : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2).

Yumnah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Literasi Nusantara.

