

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mustadi, dkk. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press.
<https://books.google.co.id/books?id=WZsPEAAAQBAJ>
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. UMMPress. <https://books.google.co.id/books?id=MzZxEAAAQBAJ>
- Apriyani, N., Magdalena, I., dan Azhar, A. . (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 3330–3335.
- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 2(8), 953–968.
- Diah Wijayanti Sutha. (2021). *Biostatistika: Buku Ajar* (Amirullah (ed.); 1st ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).
<https://books.google.co.id/books?id=HVFKEAAAQBAJ>
- Dr. Abduloh, S. P. M. P., Dr. Suntoko, M. P., Tedi Purbangkara, S. P. M. P. A., & Pd, D. A. A. M. (2022). *PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. uwais inspirasi indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=jbOAEAAAQBAJ>
- Drs. Syafril, M. P. (2019). *Statistik Pendidikan*. Kencana.
<https://books.google.co.id/books?id=Rem3DwAAQBAJ>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif

- terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Handoko. (2020). *Interactive Learning - Dengan Moodle* (Issue 0). RAH Multimedia.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Igirisa, F. J., Abdillah, T., & Tuloli, M. S. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Inverted: Journal of Information ...*, 1(2), 10.
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/10229%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/viewFile/10229/3849>
- Iverson, B. L., & Dervan, P. B. (2022). *Modul Pengendalian dan Latihan*. 7823–7830.
- Jati Santoso, B. (2020). *Tutorial Pengembangan Pembelajaran dengan myITS Classroom*. www.its.ac.id
- John W. Creswell. (n.d.). *Research Design*.

- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., Fitrah, M., & Amani, A. F. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=9Lq0EAAAQBAJ>
- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 1 Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095–7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. 3M Media Karya. <https://books.google.co.id/books?id=hJcFEAAAQBAJ>
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECTS BASED LEARNING)*. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=xKyTEAAAQBAJ>
- Meisye Anastacya Pinoa, & Hendry. (2021). Pengembangan Dan Penerapan Konten H5P Pada E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle (Studi Kasus : PT Global Infotech Solution). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2), 647–663.

- Mufarrikoh, Z. (2019). *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*. Jakad Media Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=hknWDwAAQBAJ>
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi - Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=VRLUEAAAQBAJ>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Olivia Feby Mon Harahap, S. P. M. P. M. N. S. K. M. M. K. N. S. B. S. S. T. M. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=Bc9qEAAAQBAJ>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, S.). ALFABETA, cv, Jl. Gerekalong Hilir No. 84 Bandung.
- Rahmadani, E., Mashuri, M. T., Sitopu, J. W., Hasanuddin, M. I., Suarsana, I. M., Asriadi, M., Putri, J. H., Maharani, I., & Hasanuddin, M. I. (2023). *Statistika Pendidikan*. Global Eksekutif Teknologi.
<https://books.google.co.id/books?id=c6y5EAAAQBAJ>
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=rpWEDwAAQBAJ>

- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59.
https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ
- Sepriadi, S. S. M. P. (2023). *Model Permainan Bagi Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
<https://books.google.co.id/books?id=rUnfEAAAQBAJ>
- Septy Nurfadhillah, M. P. A. P. G. S. D. U. M. T. T. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- Sudaryono. (2021). *Statistik II: Statistik Inferensial untuk Penelitian* (Giovanny (ed.); 1st ed.). Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=-H4-EAAAQBAJ>
- Sudijo Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan* (27th ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Sultan, U. I. N., Muhammad, A., Samarinda, I., Sultan, U. I. N., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2022). Materi Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Kelas V Mi Nuruddin I. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, 20(x), 15.
- Syafaruddin, S. B. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=KBepDwAAQBAJ>

- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i1.14896>
- Wahyuning, S. (2021). *Dasar-Dasar Dasar Statistik*.
- Widoyoningrum, S., Andriani, A., & Lazulfa, I. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 7, 303–308.