

DAFTAR PUSTAKA

- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA ZEP QUIZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI PKBM PUTRA BANGSA DEMAK. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research*, 4(2), 425–434.
- Andra, C. S., & Sunarti, V. (2022). Hubungan Antara Keaktifan Warga Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Program Paket B di PKBM. *Jurnal Family Education*, 2(2), 183–191. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i2.50>
- Arbain, M., Novika, H., Haq, M. F., & Revaz, A. (2025). Pemanfaatan Video Youtube Berbahasa Inggris untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar di PKBM Paket C Kota Banjarmasin. *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 2(3), 28–39. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i3.2010>
- Arbiah, L., Natuna, D. A., Ramadhani, M., & Dessy, N. (2024). Model Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan Multiple Intelligences di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 11566–11578.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Asyamsi, M. R., Sudadio, & Fauzi, A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar. *Jurnal Niara*, 17(3), 239–246.
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024). PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(1), 44–55. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- Azzahra, Z. P. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Persatuan dan Kesatuan Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9232–9240.
- Fatmawati, D., & Rusmawati, R. D. (2015). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA SMP NEGERI 1 DRIYOREJO MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK PADA VIDEO POWTOON. *Jurnal Buana Sastra*, 1, 18–26.

- Indriati, W. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Statistika melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Microsoft Excel. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 157–163. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.321>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*.
- Lestari, D. A., Hariani, L. S., & Naini, W. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 2130–2141. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Machali, I. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Mayoza, H., Harahap, T. H., & Manurung, S. A. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1422–1433. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1598>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows Edisi ke 2*.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurvitasari, L., Suarman, & Gimin. (2025). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 6 PEKANBARU. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10(1), 78–88. <https://doi.org/10.31932/jpe.v10i1.4053>
- Oktavia, M., Teja Prasasty, A., & Isroyati. (2019). UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN ONE GROUP PRE AND POST TEST. *Simposium Nasional Ilmiah*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pertiwi, A. P., & Arianto, F. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS CERITA SEJARAH BAGI PESERTA DIDIK PAKET C DI PKBM AZ-ZAHRA BALAS KLUMPRIK SURABAYA. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2(9).

- Putranto, A. T., Banjal, T. P., Haris, R., & Januar, D. (2023). Pemanfaatan Digitalisasi untuk Meningkatkan Kualitas dan Menunjang Pembelajaran di PKBM Cipta Cendikia. *Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 29–31. <https://doi.org/10.56457/dinamika.v1i2.478>
- Rahmanto, A. A., Salshabella, D. C., & Rahmawati, D. R. (2023). TINJAUAN PUSTAKA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI PENDIDIKAN INDONESIA. *Seminar Nasional Pendidikan*, 145–159.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Saepumilah, I., Nurdianti, R. S., & Hermawan, Y. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA GAME EDUKASI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Sains Student Research*, 2(6), 166–176.
- Shofy Arnur, R., & Aini, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Padlet Terhadap Hasil Belajar Warga Belajar Paket B pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di PKBM Suka Maju Sejahtera Kota Padang. *Jurnal Family Education*, 4(2), 364–370. <https://doi.org/10.24036/jfe.v4i1.220>
- Usmadi. (2020). PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wahyuni, S., & Herlina. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Angka Terhadap Numerasi Anak PAUD di PKBM Tunas Unggul Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Transformasi*, 9(2), 191–197. <https://doi.org/10.33394/jtni.v%vi%i.8786>
- Zanah, T. R., & Setiawan, D. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>