

DAFTAR PUSTAKA

- Abomah, P. W., Bruce, D., & Mensima Sey, A. (2023). Emotional Experiences of Contesting Parties of Probate of Will in Accra, Ghana. *International Journal of Innovative Research in Multidisciplinary Education*, 02(07). <https://doi.org/10.58806/ijirme.2023.v2i7n01>
- Adhari, P. A., Saskia Permana, B., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3536>
- Alhayat, A., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 7 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anindya, A. D., & Purba, F. A. (2025). Peran Media Digital terhadap Dinamika Proses Interaksi Belajar Mengajar. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 287–299. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2498>
- Ardana Yasa, I. K. D., Agung Gede Agung, A., & Hamonangan Simamora, A. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Barlian, R. A., Izazi, R. R., Tonanda, S. T., An Nafiah, S., Kurniawan, R., Rafif, R. F. A., & Rijanto, T. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24691>
- Binthariningrum Hanatan, R., Yuniastuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Developing Discovery Learning-based Interactive Digital Modules to Increase Students' Learning Interest. *Jurnal TEKNODIK*, 27.

- Bitu, Y. S., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Elyakim, N. S. P. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, Vol. 5 No. 2.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, M. (2024). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI KONTRUKTIVISME MELALUI MEDIA E-LEARNING. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2, 636–648.
- Deibl, I., Zeithofer, I., Geroldinger, A., & Zumbach, J. (2024). Overcoming the Myths: Interactive Learning Environments as Myth Busters in Teaching and Learning. *Psychology Learning and Teaching*, 23(3), 346–365. <https://doi.org/10.1177/14757257241261351>
- Dewi Mariani, S., Ayu Larasati, D., Perdana Prasetya, S., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48607>
- Ethika Juanda, S., Nurrochmah, S., & Kurniawan, A. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva site pada materi lompat jauh siswa smp kelas viii di kabupaten dan kota malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 25(1), 155–175. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v25i1.25329>
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Farhan, M., & Hadi Utama, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 907–917.
- Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(2), 287–299. <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/162>
- Haris Diandaru, B. (2023). MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs NEGERI 2 KOTA SEMARANG. *Jurnal Pendidikan Widya Tama*, 20(2).

- Hayya, L. 'Adilah. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Eksponen*, (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/eksponen.v13i2.788>
- Indahsari, L., & Sumirat. (2023). Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Khairanis, R., Aldi, M., & Maulana Malik Ibrahim Malang, U. (2024). *Relevansi Filsafat Ilmu di Era Revolusi Industri 5.0: Sebuah Analisis Fenomenologis*. 1(2), 87–97. <https://doi.org/10.62710/10mydj66>
- Khoiruddin, M. A., & IskandaR, R. (2024). PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM AC. *Urnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>
- Kholifah, S., & Koerniawan, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMK Universitas STEKOM Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ep.v7i2.13682>
- Krieglstein, F., Beege, M., Rey, G. D., Ginns, P., Krell, M., & Schneider, S. (2022). A Systematic Meta-analysis of the Reliability and Validity of Subjective Cognitive Load Questionnaires in Experimental Multimedia Learning Research. *Educational Psychology Review*, 34(4), 2485–2541. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09683-4>
- Lin, L. W., Wei, S. Y., Lu, K. L., Wang, S., & Yan, T. G. (2025). The influence of interactive learning, learning motivation, immersion learning and cognitive learning on learning performance. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-025-05303-y>
- Lindner, M. A., Eitel, A., Barenthien, J., & Köller, O. (2021). An integrative study on learning and testing with multimedia: Effects on students' performance and metacognition. *Learning and Instruction*, 71, 101100. <https://doi.org/10.1016/J.LEARNINSTRUC.2018.01.002>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mazna, U., Nazirah, F., Farhana, I., & Marsitah, I. (2024). Perencanaan Pembelajaran Yang Interaktif Dalam Menumbuhkan Critical Thinking Siswa.

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.793>
- Molina, J. K. F., & Ramirez, I. A. L. (2025). Attention-Relevance-Confidence-Satisfaction (ARCS) Instructional Model on Learners' Academic Performance and Motivation in Grade 10 Science. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 297–309.
<https://doi.org/10.38124/ijisrt/25may074>
- Muir, T., Wang, I., Trimble, A., Mainsbridge, C., & Douglas, T. (2022). Using Interactive Online Pedagogical Approaches to Promote Student Engagement. *Education Sciences*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/educsci12060415>
- Munir, N. S., Deviv, S., Nurhasana, N., & Sarianti, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2167–2177. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2130>
- Mustopa, Y., Astuti H, M., & Sukmasari, D. (2022). PENGARUH PENGENDALIAN INTERNAL DAN TUNJANGAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA PENGADILAN TATA USAHA NEGARA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 27(1), 47–54.
<https://doi.org/10.23960/jak.v27i1.299>
- Natasia, S. R., Wiranti, Y. T., & Parastika, A. (2021). Acceptance analysis of NUADU as e-learning platform using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. *Procedia Computer Science*, 197, 512–520.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.168>
- Octaria, F. (2024). *Arabic Language Learning Design ARCS Model (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) John Keller's Perspective*. 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.31869/afl.v4i1.5947>
- Pratiwi, S. Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran ARCS untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik di MI Nurul Hidayah Bondowoso. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 5(1), 116–123.
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, Muh. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
<https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 2025.
<https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>

- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Safitri, J., Yenti, I. N., Herlina, E., Nari, N., & Yunus Batusangkar, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Pariangan. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 5(1), 104–118. <https://doi.org/10.30983/lattice.v5i1.9238>
- Saleh, S. S., Nat, M., & Aqel, M. (2022). Sustainable Adoption of E-Learning from the TAM Perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/su14063690>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Siti Marwah, S., Siti Anisah, A., Handayani, S., & Nabila, Z. N. (2025). Pengembangan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI Development of Wordwall-Based Learning Media to Enhance Indonesian Language Learning Motivation of Grade II Madrasah Ibtidaiyah Students. 17(02), 2623–2685. <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/primary.v17i2.11829>
- Sugiyono, Prof. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. PENERBIT ALFABETA BANDUNG.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN NTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Syafei, I. (2025). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN* (N. S. Wahyuni, Ed.). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Syarah, M., Indriani, L., & Oktari, S. W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi teks eksplanasi. *Didaktika Dwija Indria*, 13(4).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Junwinanto, Ed.; 1st ed.). PT Aksara Bumi .
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company. <https://archive.org/details/instructionalsoft00walk/page/n7/mode/2up>

- Waruwu, M. (2024a). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Waruwu, M. (2024b). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyastuti, S. R. (2022). PENGEMBANGAN SKALA LIKERT UNTUK MENGUKUR SIKAP TERHADAP PENERAPAN PENILAIAN AUTENTIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Jembatan Efektivitas Ilmu Dan Akhlak Ahlussunah Wal Jama'ah*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Wiyono, H., & Dewi, R. S. (2026). Assessment Tingkat Kematangan Budaya Keselamatan dan Kesehatan Kerja (Studi Kasus: PT PLN (Persero) UP3 Lubuk Pakam). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, 5(2), 1279–1287.
- Yarfika Halawa, M. Abdul Roziq Asrori, & Yepi Sedy Purwananti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>