

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GAMAVIE”
BERBANTUAN *PLATFORM* GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
PEMANASAN GLOBAL**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Fisika



Oleh :
Retianingsih
2109094

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GAMAVIE”
BERBANTUAN *PLATFORM* GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
PEMANASAN GLOBAL**

Oleh:

Retianingsih

NIM 2109094

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Retianingsih

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya ataupun sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN
RETIANINGSIH

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GAMAVIE” BERBANTUAN
PLATFORM GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL

Disetujui dan disahkan oleh:

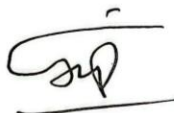
Pembimbing 1



Dr. Ika Mustika Sari, S.Pd., M.PFis.

NIDN.0024088304

Pembimbing 2



Drs. Iyon Suyana, M.Si.

NIP.196208241991031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Fisika FPMIPA UPI



Dr. Achmad Samsudin, M.Pd.

NIP.198310072008121004

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Retianingsih
NIM : 2109094
Program Studi : Pendidikan Fisika
Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ”Pengembangan Media “GAMAVIE” Berbantuan *Platform* Genially untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pemanasan Global” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Retianingsih
NIM. 2109094

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan seluruh rangkaian proses penelitian dan menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media "GAMAVIE" Berbantuan *Platform* Genially untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pemanasan Global"

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fisika pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam bentuk isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang membangun akan sangat membantu penulis demi perbaikan di masa mendatang.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini hingga akhir. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan pada penulis.

Bandung, Agustus 2025
Penulis



Retianingsih
NIM. 2109094

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tuntas. Selama proses penyusunan skripsi, saya dengan sadar menyadari ada banyak doa dan dukungan dari berbagai pihak yang mendukung dan membantu saya untuk meraih gelar sarjana. Maka dari itu, dengan tulus saya ucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dengan izin-Nya saya diberikan kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam menghadapi segala tantangan dan rintangan selama proses penyusunan skripsi.
2. Orang tua penulis, Bapak Karno dan Ibu Sri Sulastri yang selalu mendoakan tiada henti, selalu memberikan kasih sayang, cinta, motivasi, dan dukungan baik moril maupun materil. Kalian selalu mengiringi setiap langkah penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dan menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Dr. Ika Mustika Sari, S.Pd., M.PFis. selaku dosen pembimbing I serta dosen wali yang telah membantu kelancaran, memberikan motivasi, dukungan, saran, dan arahan bagi penulis selama masa perkuliahan hingga proses bimbingan skripsi ini berakhir dan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Iyon Suyana, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah membantu kelancaran, memberikan motivasi, dukungan, saran, dan arahan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Achmad Samsudin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika yang telah membantu, membimbing, dan memberi motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
6. Drs. Dedi Sasmita M.Si., Drs Amsor, M.Si., dan M Reza Dwi Saputra, M.Pd. selaku dosen validator media dan materi website yang telah penulis kembangkan.

7. Hani Nur Azizah, S.Pd. dan Arum Alyamuari, S.Pd. selaku guru validator media dan materi website yang telah penulis kembangkan.
8. Isnaini, S.Pd., M.M. selaku guru fisika di SMAN 1 Lembang yang telah membantu dalam proses keberlangsungan uji coba media.
9. Peserta didik kelas X-E1 SMAN 1 Lembang yang telah membantu menjadi partisipan penelitian dalam kegiatan uji coba penggunaan media.
10. Sri Wulan, S.Pd. selaku guru fisika di SMA 2 Pasundan Bandung yang telah membantu dalam proses pengambilan data penelitian.
11. Peserta didik kelas X-3 SMA 2 Pasundan Bandung yang telah membantu menjadi partisipan penelitian dan memberikan penulis pengalaman untuk menjadi seorang guru yang baik di masa yang akan datang.
12. Seluruh Dosen dan staf akademik Pendidikan Fisika FPMIPA UPI yang telah memberikan ilmu serta pelayanan fasilitas selama penulis menempuh perkuliahan.
13. Gani Febriani, Jelita Tri Agustina, Rindiasti Regina, Ahmad Rifai, Adya Sadul Amien, Fitria Arianti Putri, Siti Nur Aida, Siti Maimunah, Tuti Handayani, Sri Nur Indah, Kak Ridwan Hani, Teh Silvi, Teh Prila Mentari yang telah menjadi teman belajar, berdiskusi, dan kebersamai penulis selama penyusunan skripsi.
14. Rekan-rekan Cicit Abah Albert yang senantiasa kebersamai dan berjuang bersama selama perkuliahan.
15. Teristimewa untuk jodoh penulis kelak, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, siapapun kamu yang tertulis di Lauhul Mahfudz, semoga Allah selalu menjaga dirimu dan semoga hal-hal baik selalu beriringan denganmu. Percayalah di sudut dunia yang teramat luas ini, ada seseorang yang selalu berdoa untukmu dalam sunyi tanpa sepengetahuanmu. Semoga Allah memberikan kita kemudahan untuk bertemu dengan cara terindah dan ada ridha Allah didalamnya.

Dan masih banyak pihak yang tidak bisa semua penulis cantumkan dalam kesempatan ini. Kepada seluruh pihak penulis ucapkan terima kasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “GAMAVIE”
BERBANTUAN *PLATFORM GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
PEMANASAN GLOBAL**

Retianingsih¹, Ika Mustika Sari², Iyon Suyana³

Prodi Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan
Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Dr. Setiabudhi 229 Bandung
40154, Indonesia

Email : retianingsih@upi.edu

Telp/HP : 089659104142

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran motivasi dan hasil belajar dalam mendukung keberhasilan peserta didik. Namun, temuan dari studi literatur dan studi pendahuluan menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik SMA pada mata pelajaran fisika, salah satunya materi pemanasan global, masih tergolong rendah. Penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran GAMAVIE untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pemanasan global. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Kelayakan media pembelajaran GAMAVIE ditentukan dari hasil validasi media dan validasi materi, uji keterbacaan, peningkatan motivasi belajar, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil validasi media dan validasi materi diolah menggunakan indeks V Aiken. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan aspek yang diuji termasuk ke dalam kategori valid. Kemudian hasil uji keterbacaan terhadap media termasuk kategori independen, artinya media dan materi mudah untuk dibaca dan layak digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Media pembelajaran GAMAVIE dapat terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan N-Gain sebesar 0,33 termasuk kategori sedang dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan N-Gain sebesar 0,41 termasuk ke dalam kategori sedang.

Kata Kunci: GAMAVIE, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pemanasan Global

DEVELOPMENT OF “GAMAVIE” LEARNING MEDIA WITH THE ASSISTENCY OF GENIALLY PLATFORM TO IMPROVE STUDENTS’ MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES ON GLOBAL WARMING MATERIAL

Retianingsih¹, Ika Mustika Sari², Iyon Suyana³

Physics Education Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences
Education, Indonesian University of Education, Jalan Dr. Setiabudhi 229 Bandung
40154, Indonesia

Email : retianingsih@upi.edu

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of motivation and learning outcomes in supporting student success. However, findings from literature studies and preliminary studies indicate that the motivation and learning outcomes of high school students in physics, particularly in the subject of global warming, are still relatively low. This study developed and produced a learning media product called GAMAVIE to improve student motivation and learning outcomes in the subject of global warming. The research method used is Research and Development (R&D) with an ADDIE research design (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The feasibility of the GAMAVIE learning media is determined from the results of media validation and material validation, readability testing, increased learning motivation, and improved student learning outcomes. The results of media and material validation were processed using the V Aiken index. The analysis showed that overall, the tested aspects fell into the valid category. The readability test results for the media fell into the independent category, meaning the media and materials are easy to read and suitable for independent use by students. GAMAVIE learning media has been proven to increase student motivation with an N-Gain of 0.33, which is classified as moderate, and to improve student learning outcomes with an N-Gain of 0.41, which is also classified as moderate.

Keywords: GAMAVIE, Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, Global Warming

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Definisi Operasional	8
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Media Pembelajaran	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.2 Platform Genially	15
2.2.1 Pengertian Genially	15
2.2.2 Kelebihan Genially	16
2.2.3 Kekurangan Genially	17
2.3 Motivasi Belajar	18
2.3.1 Teori Adelman	20
2.3.2 Teori Glynn	20
2.3.3 Teori Hamzah B Uno	21
2.3.4 Teori Sardiman	21
2.4 Hasil Belajar	22
2.4.1 Teori Moore	23
2.4.2 Teori hasil belajar tiga ranah	23
2.4.3 Teori Lasmana	24
2.5 Tinjauan Materi Pemanasan Global	27
2.5.1 Pemanasan Global	27
2.5.2 Mekanisme dan Penyebab Pemanasan Global	28
2.5.3 Gas Rumah Kaca	30
2.5.4 Dampak Pemanasan Global	32
2.5.5 Penanggulangan Pemanasan Global	35
2.6 GAMAVIE Berbantuan Platform Genially	36
2.6.1 Deskripsi Media Pembelajaran GAMAVIE	36

2.6.1	Keunggulan Media Pembelajaran GAMAVIE	38
2.7	Penelitian Terdahulu	38
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1	Metode dan Desain Penelitian	42
3.2	Prosedur Pengembangan	43
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	43
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	45
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	47
3.3	Instrumen Penelitian	47
3.3.1	Lembar Wawancara Studi Pendahuluan	47
3.3.2	Angket Studi Pendahuluan	48
3.3.3	Lembar Validasi Media oleh Ahli	48
3.3.4	Lembar Validasi Materi oleh Ahli	49
3.3.5	Lembar Uji Rumpang	50
3.3.6	Lembar Observasi Keterlaksanaan RPP	50
3.3.7	Angket Motivasi Belajar	50
3.3.8	Tes Hasil Belajar	51
3.3.9	Kuesioner Kepuasan	52
3.4	Teknik Analisis Data	52
3.4.1	Teknik Analisis Data Studi Pendahuluan	52
3.4.2	Teknik Analisis Kelayakan Media Pembelajaran GAMAVIE	52
3.4.3	Teknik Analisis Data Uji Rumpang	55
3.4.4	Teknik Analisis Lembar Observasi Keterlaksanaan RPP	55
3.4.5	Teknik Analisis Motivasi Belajar Peserta didik	55
3.4.6	Teknik Analisis Data Hasil Belajar dari Pretest dan Posttest	56
3.4.7	Teknik Analisis Kuesioner Kepuasan Siswa	57
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1	Media Pembelajaran GAMAVIE	58
4.1.1	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran GAMAVIE	58
4.1.2	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran GAMAVIE	60
4.1.3	GAMAVIE Versi I	63
4.1.4	Hasil Uji Kelayakan GAMAVIE	72
4.1.5	GAMAVIE Versi II	74
4.1.6	Hasil Uji Rumpang	78
4.1.7	GAMAVIE Versi III	78
4.1.8	Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Media GAMAVIE	79
4.2	Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	82
4.3	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	83
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	85
5.1	Simpulan	85
5.2	Implikasi	86
5.3	Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN-LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Proses Kognitif Sesuai Level Kognitif Bloom Revisi Anderson	25
Tabel 2.2 Proses Afektif Sesuai dengan Level Afektif Krathwohl	25
Tabel 2.3 Proses Psikomotorik Sesuai dengan Level Psikomotor Dave	26
Tabel 2.4 Jenis-Jenis Gas Rumah Kaca dan Sumber Gas Rumah Kaca	32
Tabel 3.1 Skala Penilaian Validasi Media	48
Tabel 3.2 Skala Penilaian Validasi Media	49
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Motivasi Belajar	51
Tabel 3.4 Interpretasi hasil uji rumpang	55
Tabel 3.5 Skor Penilaian Observasi RPP	55
Tabel 3.6 Kriteria Motivasi Belajar Peserta didik menurut Arikunto (2009)	56
Tabel 3.7 Kategori kriteria gain (Hake. 1999)	57
Tabel 4.1 Storyboard Media Pembelajaran GAMAVIE	60
Tabel 4.2 Hasil Analisis Nilai Validasi Ahli Media GAMAVIE	72
Tabel 4.3 Hasil Analisis Nilai Validasi Ahli Media GAMAVIE	73
Tabel 4.4 Sebelum dan Setelah Revisi Media	74
Tabel 4.5 Sebelum dan Setelah Revisi Materi	77
Tabel 4.6 Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap Media GAMAVIE	79
Tabel 4.7 Persentase skor rata-rata motivasi belajar peserta didik	82
Tabel 4.8 Persentase skor rata-rata dan N-gain hasil belajar peserta didik	83
Tabel 4.9 Persentase Skor Rata-rata dan N-gain pada Aspek Kognitif C2-C4	84

red.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (a) efek rumah kaca alami dan (b) peningkatan efek rumah kaca	30
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	42
Gambar 3.2 Desain Prosedur Pengembangan	43
Gambar 3.3 Nilai Minimal Koefisien V Aiken	54
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> media pembelajaran GAMAVIE	59
Gambar 4.2 Halaman Awal (Pengembangan pada Canva)	63
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Media	64
Gambar 4.4 Tampilan Halaman CP dan TP	64
Gambar 4.5 Tampilan Halaman <i>Card Review</i>	65
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Games</i>	66
Gambar 4.7 Tampilan Menu Evaluasi	67
Gambar 4.8 Tampilan Menu Refleksi	68
Gambar 4.9 Penyusunan Slide Pada Genially	68
Gambar 4.10 Fitur interaktivitas pada setiap tombol	69
Gambar 4.11 <i>Trigger tooltip</i> untuk memunculkan <i>pop-up</i>	70
Gambar 4.12 <i>Embed for Insert External Content</i>	70
Gambar 4.13 <i>Publish</i> media pada Genially	71
Gambar 4.14 Halaman Opening Sebelum Revisi	74
Gambar 4.15 Halaman Menu Utama Sebelum Revisi	74
Gambar 4.16 Halaman Menu Utama Sebelum Revisi	75
Gambar 4.17 Halaman Menu Utama Setelah Revisi	75
Gambar 4.18 Menambahkan page pengantar (deskripsi media)	75
Gambar 4.19 Menambahkan deskripsi/gambaran umum mengenai games	75
Gambar 4.20 Menambahkan page petunjuk games	75
Gambar 4.21 Ukuran font kecil dan kurang terbaca	76
Gambar 4.22 Ukuran font telah diubah menjadi lebih besar dan jelas	76
Gambar 4.23 Tampilan media telah diubah <i>full screen</i> di handphone	76
Gambar 4.24 Tampilan media telah diubah <i>full screen</i> di handphone	76
Gambar 4.25 Terdapat <i>bug</i> pada menu evaluasi	76
Gambar 4.26 Sudah tidak ada <i>bug</i> pada menu evaluasi	76
Gambar 4.27 <i>Icon</i> belum konsisten dan belum ada tombol untuk <i>close page</i>	76
Gambar 4.28 Penggunaan icon dibuat konsisten (<i>close page</i> untuk <i>pop up</i>)	76
Gambar 4.29 Materi hanya dalam bentuk poin-poin	77
Gambar 4.30 Menambahkan penjelasan pada setiap poin materi	77
Gambar 4.31 Tidak terdapat penjelasan mengenai gas rumah kaca	77
Gambar 4.32 Menyebutkan gas-gas yang termasuk ke dalam gas rumah kaca	77
Gambar 4.33 Terdapat kesalahan penyimpanan tanda baca dan <i>typo</i>	77
Gambar 4.34 Memperbaiki tanda baca dan <i>typo</i> dalam bacaan	77
Gambar 4.35 Penjelasan materi hanya ada 1 <i>slide</i>	77
Gambar 4.36 Menambahkan penjelasan materi lebih dari 1 <i>slide</i>	77
Gambar 4.37 <i>QR Code</i> GAMAVIE Versi III	78
Gambar 4.38 Motivasi Belajar Peserta Didik pada Setiap Aspek	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Wawancara Guru.....	96
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari UPI.....	100
Lampiran 3. Surat Jawaban Izin Penelitian dari SMA.....	101
Lampiran 4. Lembar Validasi Media GAMAVIE.....	102
Lampiran 5. Lembar Validasi Materi.....	123
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media.....	140
Lampiran 7. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	141
Lampiran 8. Surat Izin Adopsi Instrumen Motivasi Belajar SMQ-II.....	142
Lampiran 9. Surat Izin Adopsi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar Kognitif.....	143
Lampiran 10. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	144
Lampiran 11. Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif.....	160
Lampiran 12. Lembar Keterlaksanaan RPP.....	163
Lampiran 13. Lembar Uji Rumpang.....	175
Lampiran 14. Data Hasil Lembar Uji Rumpang.....	176
Lampiran 15. Data Hasil Skor Motivasi Belajar Peserta Didik.....	177
Lampiran 16. Data Hasil Skor Motivasi Belajar Intrinsic Motivation.....	179
Lampiran 17. Data Hasil Skor Motivasi Belajar komponen Career Motivation.....	181
Lampiran 18. Data Hasil Skor Motivasi Belajar komponen Self Determination.....	183
Lampiran 19. Data Hasil Skor Motivasi Belajar komponen Self Efficacy.....	185
Lampiran 20. Data Hasil Skor Motivasi Belajar komponen Grade Motivation.....	187
Lampiran 21. Data Hasil <i>Pretest Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif.....	189
Lampiran 22. Hasil Kuesioner Kepuasan Pengguna terhadap media.....	197
Lampiran 23. Slide Pada Media Pembelajaran GAMAVIE.....	198
Lampiran 24. Dokumentasi Uji Coba dan Implementasi.....	203

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, W. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya. (Tesis). UIN Sunan Ampel Surabaya, 126-127. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/63717>.
- Adelman, H.S. (1983). Motivation: A Key to Student Learning. In V. Richardson (Ed.), *Handbook of Research on Teaching* (pp. 229-241). New York: Macmillan.
- Agustin, N. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Model Time Token Pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV MI Al-Azhar Menganti Gresik. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 77-84.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and psychological measurement*. Sage Journals. 45(1), 131-142.
- Alwi, N. A., & Aulia, D. (2023). Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 8-17.
- Amalia, R., & Setiyawati, E. (2020). Problematika Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-130.
- Andini, R., & Rahmawati, E. (2020). Pengembangan media kartu pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 16(2), 87–94.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 89.
- Arikunto, S., (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Citapustaka Media.
- Aulia Pratiwi, N.J. & Churiyah, M. (2022). ‘Meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK melalui pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi genially pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKN 1 Malang’, 2(3), 288–297.
- Bastian, Ade. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur’an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH Journal* 5(2):29–33.
- Becker, L. A. (1999). *Effect size calculators*. University of Colorado, Colorado Springs, UCCS.
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 88-97.

- Black, A. E., & Deci, E. L. (2000). The Effects of Instructors' Autonomy Support and Students' Autonomous Motivation on Learning Organic Chemistry: A Self-determination Theory Perspective. *Science Education*, 84: 740–756.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Peserta didik SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, No. 1, pp. 99-108).
- Darmawan, N. H., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., & Astuti, W. D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI GENIALLY DENGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5318-5328.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1-7.
- Dunst, C. J., Hamby, D. W., & Trivette, C. M. (2004). Guidelines for Calculating Effect Sizes for Practice-Based Research Syntheses. *Centerscope. Evidence-based approaches to early childhood development*, 3, 1.
- Eccles, J. S., Simpkins, S. D., & Davis-Kean, P. E. (2006). Math and Science Motivation: A Longitudinal Examination of The Links Between Choices and Beliefs. *Developmental Psychology*, 42: 70–83.
- Fadhillah, Septy Nur. (2021). *Media Pembelajaran*. Edited by Resa Awahita. Jawa CV Jejak, Anggota Ikapi.
- Fadilah (2021). Pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan motivasi belajar fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 10(1), 14–21.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Freije, A. M., T. Hussain, dan E. A. Salman. (2017). Global Warming Awareness Among the University of Bahrain Science Students. *Journal of the Association of Arab Universities for Basic and Applied Sciences*, 9-16.
- Glynn, S. M., Taasoobshirazi, G., & Brickman, P. (2009). Science Motivation Questionnaire: Construct Validation with Nonscience Majors. *Journal of Research in Science Teaching*, 46: 127–146. Glynn, S. M., Taasoobshirazi, G., Armstrong, N., & Brickman, P. (2011). Science Motivation

- Questionnaire II: Validation with Science Majors and Nonscience Majors. *Journal of Research in Science Teaching*, 48: 1159–1176.
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui media pembelajaran interaktif articulate storyline pada materi peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103-110.
- Hafidah, I. (2021). Penelitian dan Pengembangan Research and Development, ATB Bandung Article.
- Hake, R. (1999). Analyzing change gain scores. *Physics Indiana Edu Article*
- Hamzah B Uno.(2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T . P 2021 / 2022. 07, 18–27.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., & Wijaya, Tommy Tanu, Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. 12(2), 413–426.
- Hidayati, P. I. (2017). “Optimalisasi Efektifitas Pemanfaatan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 7(1). 33-42.
- Hierro, M. González del. (2019). Genially libros interactivos geniales. Institut Teknologi Pendidikan dan Keguruan Nasional (INTEF) Digital Educational.
- Huda, M. (2019). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta.
- Inawati. (2019). Tingkat Membaca Pemahaman Mahasiswa Terhadap Isi Wacana dengan Tes Rumpang. *Jurnal Bindo Sastra*. 3(1). 23-28.
- Kamarudin, K., Irwan, I., & Daud, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1059>
- Kanginan, M., & Pasca, A. (2022). IPA-Fisika untuk Siswa SMA-MA Kelas 10 (Edisi pertama). Bandung: Yrama Widya.
- Kemdikbud. (2023). *Laporan Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud. (2013). Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2016). Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48-54.
- Kurniawati, M. P., Mustakim, A., & Hudha, M. N. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Dengan Penggunaan Teknologi Dalam

- Pembelajaran dan Pendekatan Berdiferensiasi Pada Peserta Didik Kelas X-1 SMA Negeri 6 Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(6), 484-499.
- Lawson, A. E., Banks, D. L., & Logvin, M. (2007). Self-efficacy, Reasoning Ability, and Achievement in College Biology. *Journal of Research in Science Teaching*, 44: 706–724.
- Lestari & Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:PT. Refika Aditama.
- Lestari, A., Kasim, S., & Parenreng, J. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet Mobile Untuk Pembelajaran Linux Pada SMKN 10 Makassar. *Information Technology Education Journal*, 1(1), 52-60.
- Magdalena, I., & Hidayah, A. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3 (1), 48–62.
- Mahnun, N. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).” *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1). 27-33.
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pembelajaran berbasis proyek (projects based learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Manahan, S.E. (2000). *Environmental Science, Technology, and Chemistry. Environmental Chemistry*. Boca Raton: CRC Press LLC.
- Margiathi, S. A., Lirian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., & Musyadad, V. F. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 61-68.
- Marsaliha (2019). Hubungan Antara Perkembangan Kognitif Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa. (Skripsi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah, Makassar.
- Maulana, Y. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL KELAS X SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Maulidah, T. (2020). Pemanfaatan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa indonesia. *IBTIDA'*, 1(1), 25-32.
- MILLAH, E. S. (2012). Pengembangan buku ajar materi bioteknologi di kelas XII SMA IPIEMS Surabaya berorientasi sains, teknologi, lingkungan, dan masyarakat (SETS). *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 1(1).
- Muhi, A. H. (2011). Pemanasan Global (Global Warming). *Praktek Lingkungan Hidup. Jurnal Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN)*.
- Munawir, M., 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.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.

- Niebert, K., & Gropengiesser, H. (2013). The Model of Educational Reconstruction: A Framework for Design of Theory-based Content Specific Interventions. The Example of Climate Change. In T. Plomp, & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research – Part B: Illustrative cases* (pp. 511-531). Enschede, The Netherlands: SLO.
- Ningsih, K., Panjaitan, R. G. P., & Pinawadhani, R. K. (2023). Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1980-1994.
- Ningsih, Suci Widia. "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA KELAS X MIPA DI MADRASAH ALIYAH SWASTA RAUDHATUL MUJAWWIDIN KABUPATEN TEBO." *PROSIDING SNITT POLTEKBA* 5 (2021): 346-352.
- Nissa, I. C., Febrilia, B. R. A., & Pangga, D. (2023). Uji keterbacaan buku ajar matematika dasar untuk mahasiswa program studi pendidikan fisika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 1-8.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
- Nurseto. (2011). “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8. (1). 19-35.
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya).
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(7), 2216-2225.
- Özdemir, O., & Seçkin, H. (2024). Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning outcomes: a systematic review and comprehensive meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1349835.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96.
- Purwono, J., Yutmini S., & S. Anitah. (2014). “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2. (2). 127-144.
- Putra, R. S., & Ayuningsih, W. (2020). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. *Prosiding Samasta*.
- Putri, D. P. (2018). Validasi media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif: Studi pada siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Edukasi IPA*, 4(3), 221–228.
- Putri, K. A. (2023). *Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Surya Buana Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Rahman, M. H. (2020). Analisis ranah psikomotor kompetensi dasar teknik pengukuran tanah kurikulum SMK teknik konstruksi dan properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 53-63.
- Rahmat, A. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di RA Al-Manar Lenteng Sumenep. Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman, 5(1), 73-90.
- Rahmawati, (2021). Tingkat Kesulitan Ranah Kognitif Tinggi (Higher Order Thinking Skills) pada Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 75-82. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpsi/article/view/25883>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Ramen, A. (2020) Pengantar Media Pembelajaran (Jakarta : Yayasan Kita Menulis
- Riduwan & Akdon. (2013). Rumus dan data dalam analisis statistika untuk penelitian: (administrasi pendidikan bisnis pemerintahan sosial kebijakan ekonomi hukum manajemen kesehatan). Bandung: Alfabeta.
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57-64.
- Rohani. Media Pembelajaran. (2019). UIN Sumatera Utara, Diktat Pembelajaran RH.
- Rohmah, E. M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Articulate Storyline Pada Materi Rangka Manusia. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 388-406.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., ... & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048-3054.
- Sabarua, J. O. (2018). Implementasi Teknik Uji Rumpang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar [Online]. diakses dari <https://osf.io/789up/files/osfstorage/5b49c09fd75a11000fcfe551/>
- Safitri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. Pekanbaru: Universitas Islam Riau. Retrieved February, 13, 2023.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2020). The effect of use interactive learning media environment-based and learning motivation on science learning outcomes. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(3), 1-5.
- Sardiman AM. (2001) Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. (Jakarta CV. Rajawali). Cet. Ke-12. hal. 73
- Sari, M. D., & Pramudita, P. (2020). Pengembangan media kartu edukatif untuk pembelajaran konsep listrik dinamis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 67–75.

- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Savira, Y. M., Budi, A. S., & Supriyati, Y. (2019). Pengembangan E-Modul materi momentum dan impuls berbasis process oriented guided inquiry learning (Pogil) Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sma kelas X. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 8, pp. SNF2019-PE).
- Setianita, O. T., W. Liliawati, dan Muslim. (2019). Identifikasi miskonsepsi siswa SMA pada materi pemanasan global menggunakan four-tier diagnostic test dengan analisis confidence discrimination quotient (CDQ). *Prosiding Seminar Nasional FISIKA*, 5(1): 186-192.
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., & Savitri, E. N. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan model problem based learning. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Penerbit Alfabeta.
- Sulis, R. F., & Lapasau, F. E. (2022). Validitas bahasa dalam instrumen evaluasi pembelajaran: Tinjauan terhadap pentingnya kaidah kebahasaan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 100–110.
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, F. D., Widyaningsih, P. R., & Risnita, R. (2023). Meta-analisis: Evaluasi hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran sinkronus dan asinkronus. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-248.
- Surasmi, W. A. (2016). “Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran”. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (593-607). Surabaya: Universitas Terbuka.
- Syifa Nursafitri S., Muhammad F. H., & Alfa Solina. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD. *Proceeding Seminar Nasional PGMI*.
- Tansala, H., & Suyantana, I. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Pola Bilangan. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 106-114.
- Thaus.S. (2022). *Pendidikan Kunci Utama Kemajuan Bangsa*. Kemenkeu.go.id
- Tirtiana, C. P. (2013). “Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X Akt SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening)”. *Economic Education Analysis Journal*. 2(2). 15-23.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi*

- Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 2(1), 1-9.
- Utoro, B. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Momentum dan Impuls di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 2(2), 96-105.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Widarjono, A. (2020). Analisis multivariat terapan dengan program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS.
- Wina, S. (2014) Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 73-75.
- Yanti, W.A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Siswa Mengajukan Pertanyaan pada Tema Pemanasan Global. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Yaumi, M. (2015). *Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran: Suatu Pengantar*. Makasar: Alauddin University Press.
- Yolanda, A., & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244-6251.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. *Surabaya: Scorpindo Media Pustaka*.