

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482.
- Amin, M., Huda, A., Irvan, D., & Ta'ali. (2022). Evaluasi Penggunaan Konten H5P di Universitas Negeri Padang: Perspektif Mahasiswa. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 260–271.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v21i3.51801>
- Amir, M. F., Hasanah, F. N., & Musthofa, H. (2018). Interactive Multimedia Based Mathematics Problem Solving to Develop Students' Reasoning. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(2.14 Special Issue 14), 272–276.
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6(1), 143–158.
- Anwar, M. S., Choirudin, Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135–150.  
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i1.4445>
- Anwar, Z., Kahar, M. S., Rawi, R. D. P., Nurjanah, Suaib, H., & Rosalina, F. (2020). Development of Interactive Video Based Powerpoint Media in Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology*, 6(2), 167–177. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>
- Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Phytagoras: Jurnal*

*Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186.

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Project*. Rineka Cipta.
- Arosyadi, M. I., & Suyantiningsih. (2020). Korelasi antara Persepsi Pengelolaan dan Layanan Pustaka dengan Motivasi Belajar di Gital Library UNY. *Jurnal Epistema*, 1(1), 59–67.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 10–27.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Astuti, W. P., Wibawanto, H., & Khumaedi, M. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Praktik Perawatan Kulit Wajah Berbasis Kompetensi di Universitas Negeri Semarang. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 4(1), 8–14.
- Awais, M., Habiba, U., Khalid, H., Shoaib, M., & Arshad, S. (2019). An Adaptive Feedback System to Improve Student Performance Based on Collaborative Behavior. *IEEE*, 7, 107171–107178.  
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2931565>
- Azizah, D. (2013). Eksperimentasi Pembelajaran Realistik Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 57–69.
- Azmi, R. A., Rukun, K., & Maksum, H. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan*

*Pembelajaran*, 4(2), 303–314.

Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Pengguna Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar.

*Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran (SEMDIKJAR)*, 4, 62–74.

Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar

Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video

Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.

Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*.

Penerbit Mitra Wacana Media.

Budiman, H. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam

Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83.

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap

Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60.

Dale, E., & Chall, J. S. (1948). A Formula for Predicting Readability: Instructions.

*Educational Research Bulletin*, 27(2), 37–54.

[https://www.jstor.org/stable/1473169#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1473169#metadata_info_tab_contents)

Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar

terhadap Pemahaman Akutansi pada Mahasiswa Program Studi Akutansi di

Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99–108.

Deri Wanto, M. F. K. (2023). Teknologi Pendidikan Pasca Covid-19. *Jurnal*

*Tunas Pendidikan*, 5(2), 439–459. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1007>

Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan

Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Matakuliah Kurikulum dan

Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas

Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*

(*JANAPATI*), 5(3), 149–157.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). CV.

Kaaffah Learning Center.

- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Pemaahaman Matematis Siswa. *Kudus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 19–30.
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How Video Production Affects Student Engagement an Empirical Study of MOOC Videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning@ Scale Conference*, 41–50.  
<https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- H5P Group. (2013a). *Course Presentation*. H5P. <https://h5p.org/presentation>
- H5P Group. (2013b). *Interactive Video*. H5P. <https://h5p.org/interactive-video>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78.
- Halin, H. (2018). Pengaruh Kualitas Produk terhadap Kepuasan Pelanggan Semen Baturaja di Palembang pada PT Semen Baturaja (Persero) Tbk. *Jurnal Ecoment Global*, 3(2), 167–182.
- Handoko. (2020). *Interactive Learning dengan Moodle* (1st ed.). RAH Multimedia.
- Haqq, A. A., Rochmad, & Isnarto. (2022). Eksplorasi Situasi Didaktis Materi Geometri Berbantuan Video Interaktif H5P melalui Pendekatan Humanistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika (PRISMA)*, 5, 128–139.
- Hung, I.-C., Kinshuk, & Chen, N.-S. (2017). Embodied Interactive Video Lectures for Improving Learning Comprehension and Retention. *Computers and Education*, 117, 1–33.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.005>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2023). Effectiveness of H5P in Improving Student

Learning Outcomes in an Online Tertiary Education Setting. *Journal of Computing in Higher Education*. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>

Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.

Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldimo Kabupaten Banyuwangi. *Educare: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–168.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.

Ku, W.-P., Yang, K.-H., & Chang, W.-L. (2019). The Design and Evaluation of Interactive Video-Based Flipped Classroom on Mathematics Learning. *International Congress on Advanced Applied Informatics, (IIAI-AAI)*, 1041–1042. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2019.00217>

Ku, W. P., Yang, K. H., & Chang, W. L. (2019). The Design and Evaluation of Interactive Video-Based Flipped Classroom on Mathematics Learning. *Proceedings - 2019 8th International Congress on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2019*, 1041–1042. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2019.00217>

Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–33.

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194–204.

Matondang, A. (2018). Pengaruh antara Minat dan Motivasi dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.

- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn ? Using Edpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 4(3), 283–289.  
<https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Muljono, P. (2012). Metodologi Penelitian. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents: Vol. Kelimabela*. PT. IPB Press.
- Musa, L. A. D., Mawardi, Marwiyah, S., Ihsan, M., Hardianto, Saptaputra, I., & Munandar. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Guru PAI di Kota Palopo. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148–157.
- Nabil, N. R. A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Paedagogia*, 25(2), 184–191.
- Naidoo, J., & Hajaree, S. (2021). Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and PowerPoint Presentations when Learning Fractions in Mathematics. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.846>
- Nia, L., & Loisa, R. (2019). Pengaruh Penggunaan New Media terhadap Pemenuhan Kebutuhan (Studi tentang Media Sosial Facebook dalam Pemenuhan Informasi di Kalangan Ibu Rumah Tangga). *Prologia*, 3(2), 489–497.
- Niko, R. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Wacana*, 13(2), 177–181.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Hernaeny, U., Pratiwi, L., Wahyudin, Rukyati, A., Yati, F., Lusiani, Riaddin, D., & Setiawan, J. (2021). *Pengantar Statistika 1*. CV. Media Sains Indonesia.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 596–601.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa pada Materi Perbandingan berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–88.
- Ou, C., Joyner, D. A., & Goel, A. K. (2019). Designing and Developing Video Lessons for Online Learning: A Seven-Principle Model. *Online Learning*, 23(2), 82–104. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1449>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 205.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Kejuruan*, 1–10.
- Pinoa, M. A., & Hendry. (2021). Pengembangan dan Penerapan Konten H5P pada E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle ( 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.

- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DINamika Sosial*, 1(2), 202–224.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74.
- Rahayu, N. S., Cahyono, E., Susatyo, E. B., & Harjito. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Design Based Learning (DBL) pada Materi Sistem Koloid. *Chemistry in Education*, 10(2), 70–77.
- Rahmi, U., Ramadhani Fajri, B., & Azrul, A. (2024). Effectiveness of Interactive Content with H5P for Moodle-Learning Management System in Blended Learning. *Journal of Learning for Development*, 11(1), 66–81.  
<https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.1135>
- Rama Devi, S., Subetha, T., Aruna Rao, S. L., & Morampudi, M. K. (2022). *Enhanced Learning Outcomes by Interactive Video Content H5P in Moodle LMS* (pp. 189–203). [https://doi.org/10.1007/978-981-19-1012-8\\_13](https://doi.org/10.1007/978-981-19-1012-8_13)
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jupitek: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 77–86.
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- Sablić, M., Mirosavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video Based Learning (VBL) Past, Present and Future: An Overview of the Research Published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1061–1077.  
<https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>



- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.  
<https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Saptono, D., & Ningsih, T. W. R. (2014). Perbandingan Formula Gunning FOG Indeks dan Flesch Level pada Uji Keterbacaan Teks. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer Dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2014)*, 8, 155–162.
- Sari, F. F., & Aisyah, S. (2021). Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(2), 84–98.
- Sauli, F., Cattaneo, A., & van der Meij, H. (2017). Hypervideo for Educational Purpose: A literature Review on a Multifaceted Technological Tool. *Technology, Pedagogy and Education*, 27(1), 115–134.  
<https://doi.org/10.1080/1475939X.2017.1407357>
- Seo, K., Dodson, S., Harandi, N. M., Roberson, N., Fels, S., & Roll, I. (2021). Active Learning with Online Video: The Impact of Learning Context on Engagement. *Computers and Education*, 165(104132), 1–16.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104132>
- Setiyana, F. N., & Kusuma, A. B. (2021). Potensi Pemanfaatan YouTube dalam Pembelajaran Matematika. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(1), 71–90.
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. (2021). Imbas Negatif Globalisasi terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1530>
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Video Instruksional Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533.
- Siregar, N. R. (2017). Presepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 224–232.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Serpen: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 30–35.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Slemmons, K., Anyanwu, K., Hames, J., Grabski, D., Mlsna, J., Simkins, E., & Cook, P. (2018). The Impact of Video Lenght on Learning in a Middle-Level Flipped Science Setting: Implications for Diversity Inclusion. *Journal of Science Education and Technology*, 27, 469–479. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10956-018-9736-2>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sugiyati. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, 1(2), 227–241.
- Sultoni, A., Riswandi, Muallimin, & Yeni, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Qawa'id Berbasis Aplikais H5P untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa MTsN 1 Pringsewu. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 285–300.
- Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia. (2015). Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2),

203–217.

- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 440–448.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Site) pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533.
- Tatang Aditya, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64–74.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, L. (2010). *Pengantar Pendidikan* (Revisi, 2). Rineka Cipta.
- Utari, D. A., Miftachudin, Pusandari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *METALINGUA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 63–69.
- Wahono, R. S. (2015). A Systematic Literature Review of Software Defect Prediction: Research Trends, Datasets, Methods and Frameworks. *Journal of Software Engineering*, 1(1), 1–16.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Wati, I., & Kamila, I. (2019). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 364–370.
- Wedastama, P., Pudjawan, K., & Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) Kelas X Semester Genap di

- SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Ekonomi Syariah* (1st ed., Issue 1). Gawe Buku.
- Widodo, S. A., Prihatiningsih, A., & Taufiq, I. (2021). Single Subject Research: Use of Interactive Video in Children with Developmental Disabilities with Dyscalculia to Introduce Natural Numbers. *Participatory Educational Research*, 8(2), 94–108. <https://doi.org/10.17275/per.21.31.8.2>
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17–26.
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint menggunakan Quasi-Experiment One-Grup Pretest-Posttest. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 20(1), 71–80.
- Wolor, C. W., Nurkhin, A., & Citriadin, Y. (2021). Leadership Style for Millennial Generation, Five Leadership Theories, Systematic Literatur Review. *Quality: Access to Success*, 22(184), 105–110.
- Wulan, A. R. (2007). Pengertian dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes, dan Pengukuran. *Jurnal FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–12.
- Yasinta, Y., & Fernandes, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Sosial Geschool terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Padang. *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 168–174.
- Yulianingsih, D., & Gaol, S. M. M. L. (2019). Keterampilan Guru PAK untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2(1), 103–122.
- Yunita, & Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Simkom*, 5(2), 9–18.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.  
*Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 17–23.

