

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12, 216-231. doi:<http://dx.doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>
- Achidayat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi belajar matematika ditinjau dari kepercayaan diri dan keaktifan siswa di kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6, 50-61. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752>
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6, 143-158. doi:<https://doi.org/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Anggraeni, V., & Wasitohadi. (2014). Upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas 5 melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) di sekolah dasar Virgo Maria 1 Ambarawa semester II tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan*, 30, 121-136. doi:<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan microsoft sway dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3, 66-74. Retrieved from <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520>
- Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 1, 34-46. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+pembelajaran+active+learning&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D4j4DG M-xQxkJ
- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics: Abridged in one volume*. (J. Bolt, Ed.) Michigan: Baker Publishing Group.
- Djunaedy, R. P. (2020). Penerapan pembelajaran online dengan model problem based learning untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas XI MM 3 SMKN 5 Malang. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 95-108. doi:<https://doi.org/10.31537/laplace.v3i2.376>
- Dwirananta, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif pada berbasis android pada materi dimensi tiga kelas x sma. *Jurnal Varian*, 3, 1-5. doi:<https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Ndwa*, 7, 283-309. doi:10.21580/nw.2013.7.2.563

- Eminita, V., & Astriyani, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap kecerdasan majemuk anak. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4, 1-16. doi:<https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.1-16>
- England, E., & Finney, A. (2011). Interactive media-what's that? who's involved. *ATSF White Paper-Interactive Media UK*, 12. Retrieved from www.atsf.co.uk/atsf/interactive_media.pdf
- Ferguson, S. B. (2007). *Kehidupan Kristen: Sebuah pengantar doktrinal*. Surabaya : Momentum.
- Fitria, R. N., Darmawadi, Pertiwi, W., Wardani, M. P., Wulandari, Y., & Aysah, E. I. (2020). Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan e-learning dan platform daring. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3, 306-314. doi:<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1318>
- Hadi, F., Syafi'i, A., & Isgandi, Y. (2020). Pelatihan penerapan pembelajaran daring interaktif bagi guru-guru sd al-Islam Morowud, Gresik. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 142-149. doi:<http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v3i2.420>
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). Pembelajaran matematika di masa pandemic covid-19 berdasarkan pendekatan matematika realistik. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 179-189. doi:<https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>
- Haryanto, T. S., Dwiyojo, W. D., & Sulistryorini. (2015). Pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25, 123-128. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/pj.v25i1.4908>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5, 2550-2562. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Hodge, C. (1940). *Systematic Teology- Volume I*. Washington: Wm. B. Eerdmans Publishing Co.
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interksi guru dan siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8, 150-167. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+komunikasi+dalam+interaksi+guru+dan+siswa%2C+inah+2015&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DexP0nqzuukEJ
- Janah, S. (2018). Meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa materi berbagai sumber energi dan manfaatnya dengan metode demonstrasi kelas IV sekolah dasar negeri Conegaran tahun pelajaran 2016/2017. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 5, 120-129. doi:<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v5i1.605>
- Johansson, E. (2021). Applying gamification to a mobile application to motivate children to learn math. *KTH Royal Institute of Technology: School of*

- Electrical Engineering and computer science*, 1-11. Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1592507&dswid=-3840>
- Kamsurya, R. (2020). Learning evaluation of mathematics during the pandemic period covid-19 in Jakarta. *International Journal of Professional Development, Learners and Learning*, 1, 1-5. doi:<https://doi.org/10.30935>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *MEDIASI*, 2, 41-47. doi:<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- King, A. (2017). Using desmos to draw in mathematics. *Australian Mathematics Teacher*, 73, 33-37. Retrieved from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=using+desmos+to+draw
- Kristin, F. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis budaya (PBB) terhadap hasil belajar IPS dan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 01 Tridarma Wirajaya. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 3, 13-19. doi:<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v3i1.363>
- Meinarti, T. (2020). Meningkatkan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran aktif, kreatif, dan efektif melalui implementasi supervisi klinis di SDN Gunungsari I-484 Surabaya. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 15-29. Retrieved from <http://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Ibtidaiyah/article/view/57>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 64-73. doi:<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nadeak, E. H., & Hidayat, D. (2017). Karakteristik pendidikan yang menebus di suatu sekolah Kristen. *POLYGLOT: A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 13, 87-97. doi:<http://dx.doi.org/10.19166/pji.v13i2.439>
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, 64-74. Retrieved from <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/94/94>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSPD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7, 109-120. Retrieved from <http://eprints.ummi.ac.id/1794/>
- Nurfadhilah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi perubahan wujud zat benda kelas v di SDN Sarakan II Tangerang.

- Pobela, S. R., & Rungkat, J. A. (2021). Pengaruh media pembelajaran CD interaktif melalui pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar IPA. *Sciencing: Science Learning Journal*, 2, 36-41. Retrieved from <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/sciencing/article/view/854/696>
- Pramesti, P. D., Dibia, I., & Ujianti, P. R. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis powerpoint dengan fungsi hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4, 258-267. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524>
- Prihatiningtyas, S., Tijanuddarori, M., Meishanti, O. P., & Anantyarta, P. (2021). Media interaktif e-modul materi virus sebagai penunjang pembelajaran daring di SMAN 3 Jombang. *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6, 133-141. doi:<https://doi.org/10.32938/jbe.v6i2.1097>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, & Effendi, M. M. (2020). Developing web-assited interactive media to improve mathematical creative thinking ability. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11, 211-226. doi:<https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i2.6505>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Education Chemistry (JEC)*, 2, 40-48. doi:10.21580/jec.2020.2.2.6059
- Rusman, Maftukhin, A., & Nurhidayati. (2012). Pemanfaatan model snowball throwing untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas viii e SMP negeri 22 Purworejo. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1, 87-90. Retrieved from <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/386>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. (2021). Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis powerpoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7, 39-48. doi:[https://doi.org/10.37058/j\[3m.v7i1.2623](https://doi.org/10.37058/j[3m.v7i1.2623)
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quiziz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4, 163-172. doi:<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sani, Z. M., Sudarmin, & Nurhayati, S. (2016). Pembelajaran team game tournament berbantuan media number card untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1, 56-66. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jsi/article/view/7942>
- Satria, H., & Basir, A. (2020). Implementasi media interaktif berbasis macro mediaflash pada mata pelajaran sistem pengendali elektromagnetik. *JUPITER: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5, 16-23. doi:<http://doi.org/10.25273/jupiter.v5i2.7558>

- Setiadi, I. (2021). Peningkatan keaktifan dan kemandirian belajar matematika siswa dalam jaringan synchronous menggunakan media crossword puzzle. *Suska Jurnal of Mathematics Education*, 7, 1-12. doi:<http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>
- Setyawati, S., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 6, 93-99. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/334>
- Siregar, L. S. (2019). Pengaruh keterampilan mengadakan variasi stimulus terhadap motivasi belajar siswa di kelas x SMA Negeri 2 Padang Bolak. *Jurnal MISI*, 2, 8-16. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MISI/article/view/1066>
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar siswa. *Sepren: Jurnal of Mathematics Educaion and Applied*, 2, 30-35. doi:<https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.351>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media pembelajaran powerpoint interaktif dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8, 118-123. doi:<https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- TLS, D., & Herman, T. (2020). An analysis of pre-service mathematics teachers' desmos activities for linear programming lesson. *International Journal of Pedagogical Development and Lifelong Learning*, 1. Retrieved from <https://www.ijpdll.com>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model problem based learning siswa kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 4, 1-8. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/2226>
- Wibowo, N. (2016). Upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di smk negeri 1 Saptosari. *Elinvo: Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 1, 128-139. doi:<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Zendrato, J., Putra, J. S., Cendana, W., Susanti, A. E., & Munthe, A. P. (2019). *Kurikulum bagi pemula: Tinjauan teori dan aplikasi dalam perspektif Kristiani*. Surakarta: CV Oase Grup.
- Zuliyanti, P., Sukirwan, & Yuhana, Y. (2021). Persepsi siswa SMA terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika di masa pandemi covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5, 1462-1475. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.663>

Zural, M. M. (2016). Efektivitas media interaktif pola-pola hereditas untuk siswa kelas XII IPA SMA. *BioCONCETTA: Jurnal Biologi dan pendidikan Biologi*, 2, 165-175. doi:<https://doi.org/10.22202/bc.2016.v2i1.2559>

