

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media interaktif *Lumi Education* terhadap minat belajar peserta didik pada Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran minat belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum pembelajaran memperoleh rata-rata nilai pre-test sebesar 64,91 dengan kategori cukup. Setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif *Lumi Education*, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 78 dengan kategori baik, dengan persentase peningkatan sebesar 20,17%.
2. Gambaran minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 68,57 dengan kategori cukup menjadi 85,71 dengan kategori baik. Setelah menggunakan media interaktif *Lumi Education*, dengan persentase peningkatan sebesar 24,99%.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif *Lumi Education* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman. Hal ini dibuktikan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan t_{hitung} sebesar $5,811 > t_{tabel}$ sebesar 2,018. Selain itu, hasil N-Gain menunjukkan peningkatan minat belajar kelas

eksperimen (42,93%) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (32,80%), dengan kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran interaktif Lumi Education sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karena meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Lumi Education pada variabel, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda

sehingga dapat memperluas kajian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam dunia Pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>.
- Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). The development of interactive multimedia based on the Quiz Education Game on the content of IPS learning in basic schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654–661. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- Admin KPPD KBB. (2024, Oktober 4). *Mengenenal LUMI H5P dalam Pembelajaran: Game Pembelajaran Interaktif yang Lebih Menarik*. KBB KPPD Jawa Barat. <https://kbb.kppd-jabar.org/2024/10/04/mengenenal-lumi-h5p-dalam-pembelajaran-game-pembelajaran-interaktif-yang-lebih-menarik/>
- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah. *Paradigma*, 19(1), 61-68. <https://doi.org/10.31294/p.v19i1.1540>.
- Ahlan, & Suhari. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Kalimantan Barat: CV. Razka Pustaka.
- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas 8 SMP Al Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250. <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>
- Ananda, D. P., Afiati, E., & Nurmala, M. D. (2022). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(2), 39–44. <https://doi.org/10.52657/jfk.v8i2.1708>

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). *Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Anisa, N. D. (2026). *Buku ajar komputer dan media pembelajaran dalam perspektif penelitian evaluasi pendidikan*. Goresan Pena.
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76–91. STAI Auliaurasyidin Tembilahan. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6ij.125>
- Arfail, A., Marwiyah, S., & Rahmadani, E. (2025). Peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan Lumi Education pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educate: Journal of Education and Learning*, 4(1), 176–184. <https://doi.org/10.61994/educate.v4i1.1709>
- Asnawir dan Usman, A.B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azzahra, F & Setiawan, D. L. (2025). Analisis Pengalaman Siswa Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Transmisi Otomatis (Studi Kasus: SMK Negeri 1 Kuningan). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 9058-9063. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4134>
- Azzahra, J., Marwiyah, S., & Mustafa. (2025). Penerapan metode Yanbu'a berbantuan aplikasi Lumi untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas IV sekolah dasar. *Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 6(2), 370–384. <https://doi.org/10.32478/491yzz39>
- Baharuddin, Putri, L. F. E., & Rosulinawati. (2024). Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 5(4), 418-424. <https://doi.org/10.32832/idarrah.v5i4.16811>
- Daenuri, Muhammad Ahdor, dkk. (2024). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka.

- Daniyati, A., Saputri, I., B., Wijaya, R., Septiyani, S., A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.193>.
- Darmalinda, & Fadriati. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran. Al-Hasanah: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 630–644. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: PT. Leutika Nouvalitera.
- Elfrianto, Lesmana, G. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU PRESS.
- Erika. (2024). *Peningkatan pengetahuan masyarakat dalam pencegahan COVID-19*. CV Azka Pustaka.
- Faisal, S. A., Dahlan, S., & Andrianto, R. E. (2019). Pengaruh Film Laskar Pelangi Pada Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan minat Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1–15. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/alibkin/article/view/18201>
- Fitriandi, P., Marfiana, A., Supriyadi, S., Kohar, A., Ilmiyono, A. F., Suherman, A., Sudarma, A., Sobar, A., Deni, A., Hamdani, C., Suaebah, E., Basilianus, E., Maulana, E., Riswanto, E., Juliansyah, E., Nugroho, G. W., Nurhayati, H., Marismiati, M., Hendriarto, P., ... Mulhadiono, Y. P. (2022). *Metode riset bisnis*. Depok: Khalifah Mediatama.
- Gani, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi tentang Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis*, 3(3), 337–343. <https://doi.org/10.26858/jds.v3i3.1700>.

- Ghozali, M. (2021). Menuntut Ilmu Sarana Pengembangan Diri dalam Perspektif Islam. *Promis: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 61–75. <https://doi.org/10.58410/promis.v2i1.393>
- Gil-Madrona, P. (Ed.). (2022). *Handbook of research on using motor games in teaching and learning strategy*. IGI Global.
- Hadiyanti, Puji. (2023). *Partisipasi dan Identifikasi Pembelajaran Masyarakat dan Orang Dewasa*. Lampung: CV. Agree Media Publishing.
- Hanipa, A., Misbahudin, A. R., Andreansyah, & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VIII dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 2(5), 315–322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>.
- Harefa, D., Gaurifa, E. S., Duha, M. A., Gulo, S. S., & Fatemaluo, R. (2023). *Teori Statistik Dasar*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Haryani, E. (2023). *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif “Mata Najwa” Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hasyim, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Indriyanti, N., Kusuma, M. A. D., Miftahullatifah, I., Pulcherrima, F. N. R., & Saputri, I. S. (2025). Analisis Statistik Uji T Sampel Independen Untuk Perbandingan Dua Kelompok Bebas. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 9(6). <https://jurnalhost.com/index.php/jpp/article/view/2851/3364>
- Janah, D. N. H., Fitammami, V., Aeni, K., & Hidayah, E. N. (2025). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SD Islam Imama*. Alpen: Jurnal Pendidikan

- Dasar, 9(2), 116–127.
<https://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/486>
- Junaedi, Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142-146.
<https://doi.org/10.56467/jptk.v6i2.98>
- Khair, M., & Hidayati, N. A. (2025). Membangun minat siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui strategi dan metode modul ajar yang kreatif. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.278>
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) Pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406-413.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Khoiri, H. N. (2021). *Statistika Konseptual dan Aplikatif Perspektif Manajemen*. Semarang: Southeast Asian Publishing (SEAP).
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N., P., K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL*. Jawa Barat: Penerbit Widina.
- Lestari, S., Sriartha, I. P., & Astawa, I. B. M. (2021). Model pembelajaran discovery learning berbantuan subak sebagai sumber belajar terhadap literasi ekologis dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.243>
- Lumi Education. (2026). *How we are changing education around the world*.
<https://linguana.lumi.education/blog/how-we-are-changing-education-around-the-world>
- Maulida, H., & Widyawati, W. (2023). Analisis Implementasi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Cisarua. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1447–1453. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.2252>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>.
- Meytaputeri, R. A. (2024). *The Implementation of Lumi Education in Discovery Learning for Teaching Writing at Seventh Grade of SMPN 3 Purbalingga* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode Penelitian*. Payakumbuh: PT. Serasi Media Teknologi.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS. Yogyakarta.
- Permana, M. S & Setiawan, D. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lumi Education untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5850-5857. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1860>
- Putra, A. L., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1034–1042. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1034-1042>
- Putri, Dhiya Juliana, et al. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Jurnal Kindai*, 18(2), 49–53. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>.
- Putri, M. E., Zulhuda, R., & Putri, D. A. E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 5(1), 4262-4281. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Putri, N., Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan media pembelajaran informatika menggunakan Lumi di kelas VII Pondok

- Pesantren Sumatera Thawalib Parabek. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 3(1), 46–67.
<https://doi.org/10.57255/intellect.v3i1.352>
- Quran.nu.or.id. (2024). *Surat Az-Zumar Ayat 9*. Diakses pada 15 Mei 2025, dari
<https://quran.nu.or.id/az-zumar/9>
- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education (JOTE)*, 2(1), 197–206.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rianto, A. (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta. K-Media.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v21i1>
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal on Education*, 1(2), 458–463.
<https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.92>.
- Sari, F., A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 414-42. Diperoleh dari <https://entinas.joln.org>.
- Sari, R. (2020). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 40-50.
<http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v3i1.49>

- Sawitri, E. R. (2020). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siagian, R. E. F. (2020). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(2), 122–131.
- Siregar, I., N., P., Selvy, Gurning, H., R., & Angga, E. (2019). Pengaruh Rekrutmen dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Budi Raya Perkasa. *Jurnal Manajemen*, 5(1), 71-80. <http://ejournal.lmiimedan.net>.
- Siregar, L. N. K., Bofferding, L., & Arfanuddin, I. (2024). Manfaat Multimedia Pembelajaran Terhadap Kualitas Pemahaman Siswa Anak Usia Dasar. *Nizhamiyah: Jurnal Tarbiyah UINSU*, 14(2), 2086-4205. <https://doi.org/10.30821/niz.v14i2.3960>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- 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>
- Slamet, W., dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sulistiani, I., & Nugraheni, N. (2023). Makna guru sebagai peranan penting dalam dunia pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutha, D. W. (2019). *Biostatistika*. Malang: Media Nusa Creative.
- Suwarsa, T., & Hasibuan, A. R. (2021). Pengaruh Pajak Restoran dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidimpuan Periode 2018-

2020. *Jurnal Akuntansi*, 14(2), 71–85.
<https://doi.org/10.58457/akuntansi.v20i02>
- Utami, S. R. R. (2025). *Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis H5P Lumi Education Pada Materi Persamaan Garis Lurus di SMP* (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Wati, A.K. & Muhsin. (2019). Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar. *Economic Education Analysis Journal*. 8(2), 797-813.
<https://10.15294/eeaj.v8i2.31517>
- Wicaksono, A., Buchori, A., & Nugroho, A. A. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantu Media M-Math Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1441–1456.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1716>
- Widayanti, Y. (2023). Penerapan video interaktif berbasis Lumi Education untuk meningkatkan minat belajar kimia peserta didik. *Proceedings Series of Educational Studies: National Conference from Magister of Education Management*, 133–136.
<https://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8134>
- Yarisandi, D. (2021). Observasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah Muaro Jambi. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(1), 88–93.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i1.1694>
- Yusnan, M., & Kamasiah. (2021). Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2>.
- Yusrizal & Rahmawati. (2022). *Pengembangan Instrumen Efektif dan Kuesioner*. Yogyakarta: Pale Media Prima.
- Yusrizal. (2016). *Pengukuran & Evaluasi Hasil dan Proses Belajar*. Yogyakarta: Pale Media Prima.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.