

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A, G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. (Metode Pengumpulan Data)*. 96–117.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistik Inferensial Untuk Pendidikan*.
- Agung, A. A. G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. (Metode Ilmiah dan Penelitian Ilmiah)*. 13–23.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2122–2132. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja jurusan teknologi pendidikan universitas pendidikan ganেশha. *E-Journal Edutech*, 3(1), 1–12.
- Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 115–142. <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.28>
- Atmojo, S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan, Hp 085225998365*, 134–143.
- Aulia, N. winanda, & Aina, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. *Biodik*, 2(1).

<https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3365>

- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Diah, I., Nita, S., Informatika, D. T., Teknik, F., & Madiun, U. P. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. 1(2), 68–75.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Dwigi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Faizah.Okta, Sudatha Wawan, S. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4, 52–58.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Harjono, A., Studi, P., Fisika, P., & Mataram, U. (2015). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru*. 1(1).
- Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif ( Adobe Flash CS6 ) Terhadap Hasil Belajar. *Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), 169–172.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar, Tema 1(Nomor 7)*, 34–41. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023797.pdf>
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Indasah, S., Sulistiana, D., & Sholihah, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X Sma.

- BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 70.  
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150.  
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kiranawati, S. (2021). Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji. *Repository.Usd.Ac.Id*, 1–85.  
[https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001\\_Full%5B1%5D.pdf](https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf)
- Koyan, I. W. (2011). Asesmen dalam Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. *Ganesha Press*, 1–101.
- Koyan, I. W. (2012). Buku Ajar Statistika (Teknik Analisis Data Kuantitatif). *DosenSosiologi.Com*, May 2020, 1–6. <https://dosensosiologi.com/teknik-analisis-data-kuantitatif-kualitatif-lengkap/#:~:text=Menurut Bogdan dan Biklen%2C analisis,berjalan dengan proses sebagai berikut.>
- Kuncahyono, K., & Sudarmiadin, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p156>
- Kusumawati, L. D., Mustadi, A., & Yogyakarta, U. N. (2021). *Kelayakan Multimedia Pembelajaran*. 09(01), 31–51.
- Lestari, R. S. (2021). *Pemanfaatan Android Melalui Media Articulate*. 1, 149–155.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.  
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lisner Tiurma, H. R. (2014). Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di Sma. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 104845.
- Mahendri et.al. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013 Di SMP Negeri 1 Gerokgak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(6).
- Margarita, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model Pbl Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 243–257.

<https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>

- Mashami, R. A., & Khaeruman, K. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Kimia Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 85. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i2.3138>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>
- Mukmin BA, Np. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Netrilina et.al. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning ( Pbl ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>
- Novaliendry, D., & Padang, U. N. (2017). *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif ( Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao )*. September 2013.
- Novitasari, D., Tangerang, U. M., Pemahaman, K., & Matematis, K. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. 8–18.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Eductech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>
- Nugraha, W. S. (2018). <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1wm7zgJEVfo3>. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115.
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Nurdyansyah. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. *Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*, 1–22. [http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber\\_Daya\\_dalam\\_Teknologi\\_Pendidikan.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/1625/1/Sumber_Daya_dalam_Teknologi_Pendidikan.pdf)

- Nursit, I. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis power point (macro-enabled) pada mata kuliah geometri euclid dalam pembelajaran matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 4(1), 41–49. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jmpm/article/view/127>
- Prayoga et al. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VIII Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 4(2).
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38.
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Ramlah. (2015). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 218–230. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/214>
- Rati et al. (2022). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis problem based learning (pbl) menggunakan aplikasi articulate storyline pada materi ikatan kimia 1,2,3*. 6(1), 70–79.
- Rekayana, I. W., Koyan, I. W., & Agung, A. . (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VII Semester II di SMP Negeri 5 Tejakula Tahun Pelajaran 2012/2013*. 20.
- Reta, I. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 2(1), 1–17.
- Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., & Penelitian, H. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa*. 4(3).
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of*

*Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>

- S.H. Wijaya, I.M. Tegeh, & I.K.Suartama. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–71. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.644](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.644)
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>
- Sinambela, P. N. J. M. (2008). Faktor-Faktor Penentu Keefektifan Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction). *Jurnal Generasi Kampus*, 1(2), 74–85. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/6947>
- Soenarto, S. (2009). *Multimedia Pembelajaran*. 202020202002020200, 20–70.
- Suriatmaja et.al. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matapelajaran Tik Pada Siswa Kelas Viii Semester Ganjil Smp Negeri 3 Sawan Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(6).
- Surjono. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Development of Interactive Multimedia Learning in Pencak Silat Theory and Practice Courses. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/26/20>
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 62–71.
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2016). Pengaruh Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V

SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8.  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>

Yuliati, Y., & Lestari, I. (2019). Penerapan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 32–39.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1200>

Yunita, R., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 284–289.  
<https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p284>

