

DAFTAR RUJUKAN

- Adiutami, N. K. E., & Sujana, I. W. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 150–159. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/46515>
- Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629–1638.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alfiansyah, Kiki. 2019. Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android Menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Lampung.
- Aliriad, H., Soegiyanto, Setijono, H., & Sulaiman. (2020). The Influence of Project-Based Learning Learning Model and Educability Motor Level of Fundamental Motor Skill Students in Class III Elementary School Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 7304–7309.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4(4), 370–380. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- 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>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>

- Ardiani, K. E., & Agung, A. A. G. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Astawan, I. G., Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Kusmariyatni, N. N., Rati, N. W., Agustiana, I. G. A. T., & Riastini, N. P. N. (2020). *Konsep Dasar IPA SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astuti, Y. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Group Investigation dengan Advance Organizer untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A??>
- Atikasari, Y. & A. D. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 6638–6645.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Santifik pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science dan Pendidikan*, 8(1), 90–100.
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana, D. A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Berangka, D., & Ferdinandus Wuli. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 1–15.

- Dani, N. R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Life Skill dengan Menggunakan Model Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3431–3444.
- Degita, P., Firman, Efendi, J., & Setiawan, B. (2019). Improved Activities and Learning Outcomes of Grade V Students on IPA Learning Through Project Based Learning Models in Elementary School. *International Journal of Educational Dynamics*, 1(2), 235–241.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. S. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- Dewi, P. K., & Nia Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 73–79.
- Diningsih, N., Suminar, T., Ricky Yoseptr, & Sulastin, R. (2021). Manajemen Peningkatan Mutu Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Project Based Learning (PjBL) di SMA Negeri 1 Cicalengka. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 223–236.
- 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>
- Dwiqi, 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), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>

- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5(1), 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fatimah, Z., Hikmawati, H., & Wahyudi, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Teknik Guided Teaching Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Kelas XI. *Konstan - Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 4(1), 20–31. <https://doi.org/10.20414/konstan.v4i1.25>
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitriyah, C. Z., & Rizki Putri Wardani. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktor, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku Siswa: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Kemendikbud.

- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning). *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–13.
- Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100–114. <https://doi.org/10.24865/ajass.v4i1.107>
- Harahap, M. Y., & Sukriah, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Ekonomi di Kelas X SMK Swasta Muhammadiyah-13 Sibolga. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 117–128. <http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1448/831>
- Indah, B. P. (2022). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, 3(1), 40–52.
- Ismail, R., Rifma, R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958–965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/3191%0A>
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Juniari, I. G. A., & Made Putra. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148.

- Karima, S., Retmaniar, & Ida Dwijayanti. (2021). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas VI SD. *Jurnal Widya Sari*, 23(5), 95–104.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Khoiriyah, E., & Sari, E. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Suymbegempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 22–32. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2495>
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>
- Lawe, Y. U. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 2(1), 26–34.
- Lestari, Y. (2018). Penanaman Nilai Peduli Lingkungan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 4(2), 332–337.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Made, N., Cahyani, S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11.
- Magdalena, I., Riana Okta Prabandani, & Emilia Septia Rin. (2021). Analisis Taksonomi Bloom Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SDN Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 227–234. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Maghfiroh, N. L., Afifulloh, M., & Dewi, M. S. (2022). Pemanfaatan Sumber dan Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Muslimat Nu 2 Singosari Malang. *Jurnal Dewantara*, 4(2), 115–123. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/indeks>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129–138. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Melati, R. R. (2019). *Super Smart Kuasai Materi Matematika dan IPA SD/MI* (R. A. Septiawan (ed.)). Jakarta: PT Grasindo.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham S, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Napitupulu, R. P. (2022). *Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Konflik Sosial di Kelas XI SMAN 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 228–238. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.

- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nuraini, M. F., Susilaningsih, & Wedi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>
- Nurhasanah. (2022). The Effect of The Project Based Learning Model With A Visit Home Approach and Learning Style on IPS Learning Outcomes in Elementary School. *International Journal of Education and Lingusitics*, 2(1), 79–93.
- Nurhayati, Y., Suherman, & Sudadio. (2021). Pengaruh Interaksi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas VII SMP Negeri 11 Kota Serang. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3348>
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034.
- 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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168–175. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.864>
- 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*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Pambudi, R. G. (2018). Aplikasi Monitoring dan Media Pembelajaran Bagasta Les Musik Jombang Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 139–143.
- Prameswati, L. N. (2019). Analisis Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Siswa MTS dalam Perspektif Taksonomi Bloom. *Jurnal Edudeena*, 3(2), 69–78. <https://doi.org/10.30762/ed.v3i2.1736>
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *Jurnal Pedagogik*, 3(2), 111–117.
- Pratama, I. P. utu A., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Prathama, F., & Sahetapy, W. L. (2019). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Ulang Konsumen E-Commerce Lazada. *Agora, Jurnal Manajemen Bisnis*, 7(1), 1–6. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/8142>
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–152.
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 175–185. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan dan Ekskresi Manusia untuk Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(3), 300–310.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148.
- Rahardjanto, A., Husamah, & Fauzi, A. (2019). Hybrid-PjBL: Learning Outcomes, Creative Thinking Skills, and Learning Motivation of Preservice Teacher. *International Journal of Instruction*, 12(2), 179–192.

- Rahayu, D., Puspita, A. M. I. P., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>. Diajukan
- Rahmadhani, W., Sardjjo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–113. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32032>
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51–76. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/7132>,
- Safira, C. A., Setiawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1), 24–39.

- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 1–9.
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sentarik, I. K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarso, T., & Wardani, I. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sheilawati, D., Zulaini, R., & Rini, C. P. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Bunyi Kelas IV SDIT AT-Taufiq Kota Tangerang. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–240. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/arzusin>
- Shodiqoh, M., & Mansyur, M. (2022). Reaktualisasi Project Based Learning Model dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 1(3), 144–155.
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(8), 1105–1114. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>

- Siti, M. F. R., & Usdarti. (2019). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 635–651. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31499>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Susilawati, F. W. A. (2017). *Buku Guru Tema 3: Makanan Sehat Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Wardani, D. A., Rosidin, U., & Rochmiyati. (2021). Development of Assessment Instruments in Project Based Learning to Measure Collaboration Skills and Compassion for Students in Elementary School. *The International Journal of Social Sciences World*, 3(1), 218–227.
- Widayanti, W., Yuberti, Y., Irwandani, I., & Hamid, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Praktikum Percobaan Melde Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 24–31. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v6i1.10908>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- 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. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/1370/1250>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>