

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Agetania, N. L., & Mery, P. (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). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbari, U. F., dkk. (2021). Model Word Square Berbantuan Media Gambar Dalam Pelajaran IPA Konsep Organ Pernapasan Manusia Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 108–111. <https://doi.org/http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di TKIT Al-Farabi. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199.
- Amrullah, Muhamad Fahmi, dkk. (2022). Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo. *Genta Mulia*, 13(2), 178–183.
- Anggraeni, S. W., dkk. (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. (2020). 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>
- Angreni, S., & Sari, R. T. (2018). The Complexity integrated-Instruments components media of IPA at Elementary School. *SHS Web of Conferences*, 42, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200120>
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai

Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.

Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.

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(76), 168–175.

Artha, W. A., & Putra, Dewa Bagus Ketut Ngurah. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Model Analysis Design Development Implementation Evaluation Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 2 Pejeng Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32974>

Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Desain Media Interaktif*. ANDI. <https://books.google.co.id/books?id=i4MqEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=zBzZfCehyQ&dq>

Astawan, I. G., dkk. (2020). *Konsep Dasar IPA SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Astuti, R. B., & Airlanda, G. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen terhadap Kognitif Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 353–362. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50893>

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

Ayu, I. G., dkk. (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.

Badiah, Umi, dkk. (2020). Studi Permasalahan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Socah 4 Kabupaten Bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 169–174. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1029>

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.

- Barlian, U. C. dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 1(12). <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Cahyani, N. M. 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53.
- 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.
- Donna, R., dkk. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Dwi Lestari, H., & Desak, P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Ekayani. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *March*, 4(1), 1–16.
- Elisabet, dkk. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>
- Eliza, F., dkk. (2019). Peningkatan Kompetensi Psikomotor Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 57–66. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.427>
- Eri Karisma, I. K., dkk. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>

- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA*, 5, 304–310.
- Fatimah, Z., dkk. (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>
- Fuadah, F., & Sianipar, I. (2018). Ilmu Kesehatan, Mencegah Penyakit Dan Memperpanjang Hidup. *Jurnal STIKES Muhammadiyah Ciamis*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.52221/jurkes.v6i1.59>
- Ghaniem, A. F. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas 5*. Jakarta: Kemendikbud.
- Habib, A., dkk. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PJBL (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Handayani, E. S., dkk. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Handayani, N. N. L. (2020). Revisi Taksonomi Bloom Ranah Kognitif. *Widyacarya*, 4(2), 10–22.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Husnahwati, & Mannurung, S. (2023). Analisis Tingkat Kognitif Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMK Negeri 1 Palopo Berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom. *Jurnal Andi Djemma I Jurnal Pendidikan*, 6(1), 31–38.
- Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, 3(1).
- Indarta, Y., dkk. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif*:

Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>

Ingtyasningsih, Puji, dkk. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas V SD Negeri Kapatihan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 210. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v13i2.10605>

Irfana, Saidatul, D. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 6(2), 56–64. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1.8>

Jubaerudin, J., dkk. (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.

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.

Khansa, F. N. (2019). Metode Forward Chaining Dalam Sistem Pakar Gangguan Pernapasan Manusia Berbasis Web. *Bina Insani University*, 3(2). <https://eprints.untirta.ac.id/8954/>

Koyan, I. W. (2011). Asesmen dalam Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. *Ganesha Press*, 1–101.

Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11.

Kurnia, T. D., dkk. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.

Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.

Leztiyani, Indirawati. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3

dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.

Magdalena, Ina, dkk. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.

Mahfud, I., & Eko Bagus, F. (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>

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>

Maryam, A. (2018). *Buku Ajar Ilmu Kesehatan Masyarakat Lanjut*. <https://pascasarjana.uit.ac.id/wp-content/uploads/2020/12/Bahan-Ajar-KesMas.pdf>

Mawanto, A. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas V SD Negeri Lontar II Surabaya. *Jurnal on Education*, 04(04), 1264–1271.

Mayuni, Komang Ratna, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Provesi Guru*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v5i1.6597>

Mustafa, Pinton Setya, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Insight Media Tama.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>

Natty, R A, dkk. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.

Nirmayani, L. H., Putu, N., & Prastya, C. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385.

- Nisah, Nurul, dkk. (2021). *Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. 8(November), 114–126. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>
- Novita, Lina, dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurmala, Siti, dkk. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Nurrita, T. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 13(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Onainor, E. R. (2019). *Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS*. 1(1), 105–112.
- Pakpahan, A. F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *Jurnal Pedagogik*, 3(2), 111–117.
- Pratama, I. Putu 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>
- Purnomo, H., & Ilyas, Y. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. K-Media.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putra, P. W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 175–185.
- 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.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

Rahmawati, Fitra Awalia, dkk. (2021). *Desain Permainan Sharf Block sebagai Media Pembelajaran Sharf Bagi Pemula. Suyatno 2009*, 454–462.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2*. Lembaga Akademik Research Institut: Pasuruan.

Ridho, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *E-DuMath*, 8(2), 118–128.

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.

Sari, Imani Puspita, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>

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>

Septy Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak (Jejak Publisher).

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>

Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529.

Sumarni, I. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V A Semester II Bagi Siswa SD Negeri Bantarkemang 1 Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2764>

Sumarsih, Ineu, dkk. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216>

Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>

Surya, Andita Putri, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>

Sya'idah, N, dkk. (2022). Pentingnya Pendidikan Nilai terhadap Siswa Sekolah Dasar di Era Global. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 6(2), 11819–11824. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4326>

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 106–108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Trisna, C., Puspitadewi, T., Muliana, H., Sugiarto, Idris, M., Ariani, N., Putra, H., Khairunnisa, Entianopa, Sinulingga, S., Rahmadiliyani, N., Sukardin, & Faizal, I. (2022). *BUKU AJAR ILMU KESEHATAN MASYARAKAT*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7275382>
- Wahyuningtyas, D., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X SMA/MA Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi Anderson. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 204–214. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1104>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wardani, Shinta Kusuma, dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Kelas VII MTS Raudlatul Ulum. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 23–29.
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>