

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>
- Afandi, A. N. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*. <https://jurnal.cipta media harmoni.id/index.php/ptk/article/view/19>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (n.d.). *Instrumen Pengumpulan Data*. 1–20.
- 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.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andri, A., Dores, O. J., & Lina, A. H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Sdn 01 Nanga Kantuk. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1),158–167. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i1>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- 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>
- 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>
- 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*. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/2797>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020a). 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>

Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020b). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah*. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/615>

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>

Audhiha, M., Febliza, & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>

Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>

Aulia, & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/991>

Budiarti, L., Handayani, T., & Cahyandaru, P., (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Metode Demonstrasi pada Materi Siklus Air di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/12656>

Chaedoni, M., & Saputra, D. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 36–42. <https://journal.educollabs.org/index.php/JMTT/article/view/13>

Darmadi, (2019). *Pengantar pendidikan era globalisasi: Konsep dasar, teori, strategi dan implementasi dalam pendidikan globalisasi*. [books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=mICSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=globalisasi&ots=Vim-F1tcRi&sig=TfB2EL1V-UAY7tqwy-esDqCGgMs](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=mICSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=globalisasi&ots=Vim-F1tcRi&sig=TfB2EL1V-UAY7tqwy-esDqCGgMs)

- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*. <https://urnal.sukma.org/index.php/sukma/article/view/03105.2019>
- Diah Purnami Dewi, P., Wayan Suniasih, N., & Kunci, K. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>
- 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 . *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional*.
- Fiandi, A., & Ilmi, D. (2022). Perumusan Visi Yang Visioner dan Perumusan Misi Pendidikan Yang Ideal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/786>
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning) I Made Astra Erry Utomo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Handadi, S. (2020). Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial) JEPANG. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 408–420.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, N., Sembiring, & M., Afni, K. (2022). Sosialisasi kurikulum merdeka

merdeka belajar untuk meningkatkan pengetahuan para guru di SD Swasta Muhamaddiyah 04 Binjai. *Ruang Cendekia*. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/ruang-cendekia/article/view/339>

Hermawati, E., Eliyanti, M., & Setiawan, A. (2020). Effect of The Use of Interactive Multimedia Learning Media on Student Learning Outcomes (Quasi-Experimental Study on Theme Subtema 2 of Grade IV Science Content in Lebakwangi Elementary School 2, Kuningan District). *International Conference on Elementary Education*, 2(1), 1428–1434.

Jubaerudin, J, Supratman, S., & ... (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic*. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/3191>

Jubaerudin, J., 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.

Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Zidni Ilman Nafi, M., Nyoman Sudana Degeng, I., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Agustus*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>

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

Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>

Kurnia, T. D., Lati, C., & Fauziah, H.,(2019). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar*. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>

Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>

Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan media komik siklus air untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas v di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://jurnalimahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/33521>

Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <http://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/63>

Magdalena, I., Shodikoh, & Pebrianti, (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.

Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

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>

Marchianti, A., Nurus Sakinah, E., & Diniyah, N. et al. (2017). Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember. *Efektifitas Penyuluhan Gizi Pada Kelompok 1000 HPK Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Kesadaran Gizi*, 3(3), 69–70.

Maria Dona Febriana. (2022). Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 149–154. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.70>

Mayuni, K. R., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2019). Pengaruh model pembelajaran project based learning (pjl) terhadap hasil belajar ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 183-193

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>

Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.

Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1711>

Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270.

Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., & Victoria, (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

Nahdhiah, U. N. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif berbantuan articulate storyline 3 materi pecahan untuk siswa kelas iii sd/Umi Nahdhiah*. repository.um.ac.id. <http://repository.um.ac.id/140716/>

Nahdhiah, U., Yuniawatika, & Muzaki, F. I. (2021). Development of Fractional Interactive Multimedia by Strengthening Independent Character of Grade III Elementary School Students. *Atlantis Press*, 601(Icet), 219–226.

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian*. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1152>

Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>

Nisah, N., Widiyono, A., Lailiyah, N. N., Pendidikan, P., & Sekolah, G. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 114–126. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>

Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>

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*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1546>

Nurrita, T. (2018a). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. In *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist*. lmsspada.kemdikbud.go.id. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan_bacaan.pdf

Nurrita, T. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Nurrita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>

Pakpahan, A. F., & Ardiana, (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=lZgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=media+pembelajaran&ots=falXf2RbI2&sig=hGoTzs_hNIWepXCn_dG38dBPqpBg

Pratiwi, I. A., & Ardianti, (2018). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (PjBL) berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal*. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2357>

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.

Rahmadhani, W., Sardjijo, 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>

Rahmawati, F & Gontor, U. D. (2021). *Desain permainan sharf block sebagai media pembelajaran sharf bagi pemula*. *Suyatno 2009*, 454–462.

- Ratnasari, N., & Tadjudin, N (2018). Project based learning (PjBL) model on the mathematical representation ability : *Jurnal Keguruan* <http://103.88.229.8/index.php/tadris/article/view/2535>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7, 123–131.
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546>
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal*. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/edubiotik/article/view/644>
- Sahputra, F., Restu, R., & Mursid, M. (2019). Development of Contextual-Based Interactive Multimedia of Tema Daerah Tempat Tinggalku of 4th Grade Students in Public Elementary School (SDN) 054919 Kacangan, Secanggang District, Langkat Regency. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 361–371. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i3.376>
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Pratama, H. (2018). Trend pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam bidang pendidikan teknikal: Satu sorotan literatur. *Sains Humanika*. <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/600>
- 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), 83-91.
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/434>
- 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>

Saryoko, A., Sari, R., & Rianto, (2020). Pemanfaatan IPTEK Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Masyarakat Pela Mampang Di Masa Pandemi. *ABDIMAS: Jurnal*. <https://www.journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/920>

Seftriana, A., Wulan, S., & ... (2020). Pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA. *Prosiding*. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/693>

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>

Shaleh, M., & Fadhilah, M. N. (2022). Penerapan Moderasi Beragama pada Lembaga PAUD di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5933–5945. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2903>

Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>

Sindu, I. G. P., & Santyadiputra, (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/36094>

Sitompul, L., & Nababan, E. B. (2021). Implementasi pembelajaran bermakna melalui metode Project Based Learning (PjBL) pada materi teks prosedur kelas XI. *Kode:Jurnal Bahasa*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/36283>

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan*. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3321>

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. In *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1072715&val=16134&title=Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1072715&val=16134&title=Fungsi%20Dan%20Tujuan%20Pendidikan%20Indonesia)

- Supardi Kepala Negeri, A. S., & Cepogo, G. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1–25.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- 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>
- Yuliana, F. D., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Pada Bahasa Inggris. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p011>
- Yuliandini, N., Hamdu, G., & Respati, R. (2019). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Taksonomi Bloom Revisi di Sekolah Dasar*. 6(1), 37–46.

