

## DAFTAR RUJUKAN

- Abbudin. (2013). Definisi PBL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Adica. (2022). *Problem Based Learning (PBL) Menurut Beberapa Cendekiawan*. Silabus.Web.Id. <https://www.silabus.web.id/problem-based-learning/>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, , I Nyoman. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25190>
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.634](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634)
- Ariandi, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, X(1996), 579–585. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran 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>
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400.
- Asbari, R. A. F. (2023). *Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Kurikulum Merdeka dan Keunggulannya dalam Penciptaan Perubahan di Dunia*

*Pendidikan Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ). 02(01), 141–143.*

- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3)*, 1–4.
- Astawan, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0* (1st ed.). Nilacakra.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1)*, 589–590.
- Dwiqui, 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>
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika. *JIPMat, 2(1)*. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- 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>
- Faoziyah, N., Akhmad, G. R., & Setiawan, D. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pbl. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala, 7(2)*, 490–496. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3555>
- Febriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia, 5(1)*, 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Fitri Utami, S. (2021). Pengembangan Media Lingkaran Kata Benda Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas I Sdit Lhi Yogyakarta Noun Circle Media Development for 1 St Grade English Learning Lhi Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(9)*, 463–477. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17784>
- Fransisca, M., & Yunus, Y. (2021). Tingkat Kepraktisan Penggunaan E-Learning Pada Model Pembelajaran Blended Learning Di Tingkat Sma. *Jurnal KomtekInfo, 8(4)*, 212–219. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v8i4.184>

- GTK, S. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Tetap Berjalan Sesuai Rencana*. Gtk.Kemdikbud.Go.Id. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/implementasi-kurikulum-merdeka-tetap-berjalan-sesuai-rencana>
- Hamdi, H., Asrizal, & Kamus, Z. (2013). *Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Moodle Pada Untuk Pembelajaran Siswa Sma Kelas Xi Semester I*. 1(April), 55–62.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/644943>
- Hardiningrum, P. Y., & Agung, A. A. G. (2022). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 20–31. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44834>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (1st ed., Issue Mei). Tahta Media Grup.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hestawang, N. (2011). Pemanfaatan Media Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Fisika. *Journal of Controlled Release*, 11(2), 430–439.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iftitah, I., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III*. 5(20), 651–659. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/585>
- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63–70.

<https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>

- Karimah, S. U. (2014). *Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN No. 164 Pertasi Kencana Kecamatan Kalaena Kabupaten Luwu Timur. 164*, 139.
- Kemdikbud. (2018). *Tingkatkan Mutu Pendidikan Melalui Empat Hal Ini*. Kemdikbud.Go.Id.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/08/tingkatkan-mutu-pendidikan-melalui-empat-hal-ini#>
- Kurino, Y. D. (2020). Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 150–154.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2240>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik* (A. Rikki (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=xcDRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+dan+multimedia+pembelajaran&ots=wEIQ45IQCr&sig=nysl8KBgbEtRskWjYpLn8fJGAbw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media+dan+multimedia+pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=xcDRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+dan+multimedia+pembelajaran&ots=wEIQ45IQCr&sig=nysl8KBgbEtRskWjYpLn8fJGAbw&redir_esc=y#v=onepage&q=media+dan+multimedia+pembelajaran&f=false)
- Maharani, F., Fauziah, P. Y., & Guntur, M. I. S. (2021). Penggunaan contoh dalam pembelajaran matematika sekolah menengah dalam persepsi guru. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 151–162.  
<https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.37279>
- 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>
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42–45. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3977>
- Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primar Edu*, 1(1), 69–82.  
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/316/89>
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program



Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43.  
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>

Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(4), 369–379.  
<https://doi.org/10.1080/10889860091114220>

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>

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran+nurfadhillah&ots=LR2Ia6XwM2&sig=p6sU7Ho7zN1S6DnWYAGdY31VI50&redir\\_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran+nurfadhillah&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran+nurfadhillah&ots=LR2Ia6XwM2&sig=p6sU7Ho7zN1S6DnWYAGdY31VI50&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran+nurfadhillah&f=false)

Nurhayati, L. (2009). Penggunaan Lagu dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SD; Mengapa dan Bagaimana. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1–13.

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.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>

Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. 1(2), 145–155.

Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary*, 8(14), 66–73.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v8i1.7649>

Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11.

- Rahmadani, & Taufina. (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>
- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pengabdian/8 Reliabilitas3 alhamdulillah.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pengabdian/8%20Reliabilitas3%20alhamdulillah.pdf)
- Riandani, D. (2020). *Beradaptasi dengan Tataan Normal Baru (New Normal)*. Djkn.Kemenkeu.Go.Id. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknlpalangkaraya/baca-artikel/13208/Beradaptasi-dengan-Tataan-Normal-Baru-New-Normal>
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 62. [http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo\\_humaniora/article/view/2249](http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo_humaniora/article/view/2249)
- Sari, S. G., Fauzan, A., Armiati, A., & Yerizon. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 2123–2132. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.771>
- Setyawarno, D. (2018). Penggunaan Aplikasi Software Iteman (Item and zTest Anazlysis) untuk Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Berdasarkan Teori Tes Klasik. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajaran*, 2(2).
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17.
- Sucipta, I. nyoman. (2015). Modul Kuliah PENGETAHUAN BAHAN. <https://Simdos.Unud.Ac.Id/>, 1–15.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual : Teks dan Image* (Cetakan Pe). Graha Ilmu.
- Sugiarti, S., & Basuki. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(September), 151–158.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran

Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(03), 897–901. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16504>

Suparyanto, & Rosad. (2020). *Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran*. 5(3), 248–253.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>

Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53. <https://bit.ly/2MXn3xs>

Syamsiani. (2022). Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 61–70. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.433>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tallu, S. M. J. (2019). Analisis Butir Tes Ujian Sekolah Berstandar Nasional Matematika SMP. *Eprints.Unm*, 1–8. [http://eprints.unm.ac.id/13610/1/Artikel\\_Sri\\_Marlina.pdf](http://eprints.unm.ac.id/13610/1/Artikel_Sri_Marlina.pdf)

Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. 11(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>

Tri Mulyati, Rida Fironika, K., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 28–39. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>

Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia

Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>

Ulfa, S. R., Wijayanti, A., & Purnamasari, I. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Problem Based Learning Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak*. 2(24), 485–493. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.9936>

Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.46320>

Wijayanti, A. (2017). Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif. *STMIK STIKOM Indonesia*, 53(9), 164.

Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

