

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. Gede, (2015). Statistik Inferensial. Buku ajar Statistik Inferensial Singaraja: Undiksha.
- Bardi, dan Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 2(1), 49–63.
- Meifiani, N., Prastyo, T.D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Peluang Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. Jurnal Beta.
- Iklimah, M., Agung, Y.A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.
- Widyatmojo, G., dan Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Tk. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4(1), 38–49.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- R. Abdullah. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal, 4(1), 35–49.
- Basyiruddin Usman, Asnawir. (2002). Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat
- Priyanto, Dwi. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jinop Jurnal Inovasi Pembelajaran, 1(1), 25–37.
- Wati, Ega Rima. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Widyatmojo, G., dan Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Universitas Negeri Yogyakarta.

- Arif Mahya Fanny, Siti Partimi Suardiman. (2013.) Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V tersedia pada
journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2311
- Wulandari, Neny Triana. (2012). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni”. tersedia pada eprints.uny.ac.id/6504/
- Prasetia Udin (2022), “karakteristik media pembelajaran”
- Faujiah Nursifa. Dkk (2022), “kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media”
- M Hasan. dkk (2021), “Media pembelajaran”
- Ariesta freddy widya (2018), “Karakteristik IPS di sekolah dasar”
- BP. Abd Rahman. Dkk (2022), “pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan”
- Pristiwansti Desi dkk (2022) “pengertian pendidikan”
- Muhamad Basori. (2016). “Pengembangan multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran IPS SD Kelas V”. tersedia pada ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211
- Risalutus Sa'baniyah. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berintegrasi Islam Pada Mapel IPS Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Transportasi, Di MI Miftahul Ulum Malang”. tersedia pada etheses.uin-malang.ac.id/6899/1/12140141.pdf
- Lutfi Fatihatul Hidayah. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS”. tersedia pada journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/1153
- Intan Febriana. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WOT (Website On Tumbelr) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya”. tersedia pada lib.unnes.ac.id/31031/1/1401413018.pdf
- Ellistya Hayati Ulfa. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”. tersedia pada repository.radenintan.ac.id/10785/1/SKRIPSI%20%202.pdf
- Koyan, I. Wayan. (2012). “Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif”. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press
- I Made Dwi Guna. (2019). “Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Ajaran 2019/2020”. tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/21669>

- BP. Abd Rahman. Dkk (2022), “pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan”
- Pristiwansti Desi dkk (2022) “pengertian pendidikan”
- Y Miaz, Y Helsa, dkk (2019) “The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences”
- Gede Cris Smaramanik Dwiqi. (2020). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V”.
- Tegeh, I M., Jampel, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA, 11(1), 12-26.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- MS Lamada (2021) “Pengembangan Multimedia Berbasis Game Based Learning Pada Pokok Pembahasan Materi Grammar Inggris Dalam Kurikulum 2013Kelas X SMA.
- Y Rohayati. (2018). “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi”
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/download/19824/12236/0>
- Suartama, I Kade. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sudarma, I. K. dkk. (2015). Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Images. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- BP. Abd Rahman. Dkk (2022), “pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan”
- Pristiwansti Desi dkk (2022) “pengertian pendidikan”
- Y Miaz, Y Helsa, dkk (2019) “The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences”
- Nugraha febby fajar (2017) “Interactive multimedia use of games modal on IPS school study list”
- H Hidayat, Ismail P. Roka, dkk (2023) “Development of interactive media based on adobeanimate creative cloud to improve student learning outcomes”
- D suryanto (2018) pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran ips.