

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi Asmara & Anisya Septiana. (2024). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. CV. Azka Pustaka.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung Prasetyo, dkk (2023). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Global Eksekutif Teknologi.
- Ali Mahsun, dkk (2023). *IPS Kependidikan Dasar*. Nawa Litera Publishing.
- Alif Mudiono. (2024). *Pembelajaran Literasi Menulis Cerita di SD*. Surya Pena Gemilang.
- Alimuddin, A, dkk (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Educatio*, 05(04), 36–38. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Anike Putri, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Ardiani, K. E. (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>
- Aspi Muhammad, & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Astri, N. K. D, dkk (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurna Pendidikan Dan Konseling*, 575–585.
- Ayu Desy Anandani, M., dkk (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Kakarakter di SD Negeri 2 Banjar Bali. *Jurnal Edutech Universitas Pedidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1).
- Billy Nugraha. (2022). *Pengembangan Uji Statistik Implementasi Metode Regresi Linier Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Pradina Pustaka.
- Budi Kurniawan, & Ni Putu Kusuma Widiastuti. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL*. Penerbit Widina.

- Budiwati, R, dkk (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Bulkia Rahim. (2023). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada Rajawali Pers.
- Cris Smaramanik Dwiqi, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Eduscience, J, dkk (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 2021.
- Endang Sri Wahyuningsih. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Fadhilah, K, dkk (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Open-Ended Problem Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* (Vol. 4, Issue 1). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>
- Fahmi Saifudin, M., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP*, 3(1), 68–77. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Faisal Anwar, dkk (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*. Tohar Media.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (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>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hebert Adrianto. (2023). *Membuat Media Pembelajaran Online Praktis Sehari-hari untuk Dosen dan Guru*. Penerbit Andi.
- Hemawati, Anjali S, dkk (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Merdeka Kreasi Group.
- Hendra Yoga Wijaya Geni, K. dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>

- Ika Qutsiati Utami, dkk (2022). *Buku Panduan Microsoft Office 365*. Airlangga University Press.
- Inawan, D. S, dkk (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2),151–161. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p151>
- Jakub saddam akbar, dkk. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kadek Dwi Puspita Sari, N., & Komang Ngurah Wiyasa, I. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology* (Vol. 2, Issue 1).
- Komang Yoga Ade Candra, & Nyoman Kerti Yasa. (2023). *Event Marketing, E-Wom, Citra Merek Terhadap Niat Beli: Konsep dan Aplikasi*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Luh Anggreni, N, dkk (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 214–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Luh, N., Sintia Dewi, dkk (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- M. Farid nasrulloh, & Fitri Umardiyah. (2020). *Efektivitas Strategi pembelajaran Think Talk Write (TTW) Pada Pembelajaran Matematika*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).
- M. Sidik Priadana, & Denok Sunarsi. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascral Books.
- Made, I., Putra, dkk. (2021). Meningkatkan Semangat Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Kontekstual Materi Sumber Energi Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Maryami Balqis Ardani, dkk (2023). *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN*. Cahya Ghani Recovery.
- Muhamad Yasin, dkk (2023). *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi Covid-19*. Garudhawaca.
- Muhammad Yasin, dkk (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Munawaroh, I., dkk (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 190–199.  
<https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p190>
- Ngurah Satria Nugraha, G, dkk (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 7, Issue 1).  
<https://beritabali.com/>
- Ni Luh Putu Ekayani. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.
- Nivia Faizah, O, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology* (Vol. 4, Issue 1). Alexander Hamonangan Simamora.
- Nur Ilmiyati, & Adi Maladona. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Nyoman Jampel, I., & Gde Wawan Sudatha, I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 1).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Putra, W dkk (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya Pada Muatan Ipa Kelas VI. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
- Putri, N, dkk (2022). Model Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Riksa Bahasa*.XVI.  
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Putu Erna Yunita Pratiwi, dkk (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1).
- Putu Putri Agustini, dkk (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Rayanto Yudi Hari, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizki Aulia, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PKN Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-Instech* (Vol. 1, Issue 1).

- Rizkia Pangestika, R., dkk (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa* 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2465>
- Rofiq, A., dkk (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur*, 04.
- Safeti Jultri. (2020). *Desain Pembelajaran Pedati SEbagai Alternatif Pengembangan Metode Asinkron*.
- Salma Rozana, dkk (2022). *Multimedia Pendidikan Kesehatan dan Nutrisi*. Jejak Pustaka.
- Saragih, L. M., dkk (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sari Yunita, & Jupriyanto. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Diriku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2).
- Shofia Rohmah, N, dkk (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>
- Siwi Widi Asmoro. (2021). *Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII. Kompetensi Keahlian Multimedia. program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Penerbit Andi.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Media Pembelajaran*.
- Sukardi. (2018). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT. Bumi Aksara.
- Sulistianti, M. L., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 585–592. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i3.52918>
- Sunhaji. (2022). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah/ Madrasah*. Zahira Media Publisher.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE*.
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Tegeh, I. M., dkk (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahyuningtyas, P. S., dkk (2020). Pengaruh Model Core dengan Pendekatan Open Ended terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.979>
- Wandah Wibawanto (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wathroh Mursyidi. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3.
- 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/jjpsd.v10i1.46320>
- Werdiningsih, D. (2021). *Literasi Sains Dan Materi Pelajaran Bahasa Indonesia*. [www.penerbitlitnus.co.id](http://www.penerbitlitnus.co.id)
- Yenin Nadhifah, Fathul Zannah, dkk (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Yohana, A., & Putri Rachmadyanti. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Open-Ended Question untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPS Kelas 5 Sekolah Dasar*.
- Yusrizal, & Rahmati. (2020). *Tes Hasil Belajar*. Bandar Publishing.
- Yustina Sri Hartini, dkk. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi "Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan 'Sains Dan Teknologi' Pasca Pandemi."* Sanata Dharma University Press.
- Zafri, & Hera Hastuti. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Zidni Ilman Nafi Muhammad, dkk (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pengembangan Kemajuan Teknologi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>
- Zunan Setiawan, dkk. (2023). *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.