

## DAFTAR RUJUKAN

- Aprelia, D., Baedowi, S., & Mudzantun, M. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 237–244.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Arinda, F. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 302–306. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p302>
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Astri, N., Wiarta, I., & Wulandari, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Fauziana, N., Fadhli, T., & Aini, Z. (2022). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Games Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa. *Psiko Edukasi*, 20(1), 11–19. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3416>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Fetra, B. S., & Risda, A. M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.*, 4(4), 3(2), 524–532.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*,

2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasnah. (2020). Efektivitas Pendekatakn Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Dalam Menulis Puisi. *Pepatusdu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(July), 1–23.
- Hidayat, R., & Putri, N. Q. H. (2022). Analisis Kalimat Efektif Pada Kalimat Kritik Mahasiswa Program Studi Arsitektur. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3), 123. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i3.7276>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p246-253>
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Lukiarti, M. M., & Widodo, A. (2021). *Strategi Promosi Pariwisata Oleh Yayasan Lasem Heritage Pada Masa Pandemi Covid-19*. 142–154.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>

- Maruloh. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil. *Jurnal Teknik Informatika*, *II*(2), 136–142.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Misnawati, Asi, Y. E., Anwarsani, Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia untuk Sukses Berkomunikasi. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, *2*(1), 245–256. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.441>
- Mubarok, M. I. (2018). Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, *4*(3), 143–154.
- Mufidah, L. (2020). *Persepsi Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. July, 1–23.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, *15*(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *03*(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, *3*(2), 96–105.
- Pastika, I. M. (2022). Studi Pustaka Analisis Pembelajaran Menyenangkan Melalui Game Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *12*, 371–383.
- Pramita, M., Mulyati, S., & Susanto, H. (2016). Implementasi Desain Pembelajaran pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan*, *1*(20), 289–296. [https://www.researchgate.net/profile/Hery-Susanto-4/publication/309484736\\_Implementasi\\_Desain\\_Pembelajaran\\_pada\\_Kurikulum\\_2013\\_dengan\\_Pendekatan\\_Kontekstual/links/5812c2b508aea2cf64e26da6/Implementasi-Desain-Pembelajaran-pada-Kurikulum-2013-dengan-Pendeka](https://www.researchgate.net/profile/Hery-Susanto-4/publication/309484736_Implementasi_Desain_Pembelajaran_pada_Kurikulum_2013_dengan_Pendekatan_Kontekstual/links/5812c2b508aea2cf64e26da6/Implementasi-Desain-Pembelajaran-pada-Kurikulum-2013-dengan-Pendeka)

- Prasetyo, M. T. (2020). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Konferensi Internasional Pertama Tentang Manajemen Pendidikan Dan Ekonomi Syariah*, 1, 134–138.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rejekiingsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF Development of Interactive Multimedia Based on Local*. 09(02), 167–185.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suastika, I. ketut, & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(2), 58. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Metodelogi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang*. 3(3), 955–961.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>