

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, I. G. A. T., Yuliana, K. D., Rati., Ni Wayan. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>
- Agustika, J. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Jatisari Mijen Kota Semarang.
- A.H Hujair Sanaky. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Anistalidia, D. (2021). Pengembangan Multimedia Iinteraktif berbasis iSring Suite 9 pada Pembelajaran FISIKA (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG). *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPPF)*, 7, 2017.
- Anita, Asri Laksmi Riani, S. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. October 2019.*
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In *Widina Bhakti Persada*.
- Arikunto. (2012). Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D , Bandung: Alfabeta, 2012, h. Ibid, h. 408 407 2. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* , 02, 47–61.
- Arlitya Stri Pritakinanthi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Viii Smp Negeri 37 Semarang. In *Skripsi*. <http://lib.unnes.ac.id/29543/1/1102412120.pdf>
- Aryaningrum, K., & Pratama, R. E. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurna Pembelajaran IPS Dan PKN*, 2(2), 119–129.
- Asela, S. U. H. S. N. H. P. L. A. S. & A. R. P. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Astuti, W. (2014). Hakikat Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–2.

- Destiana. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis Android (Smartphone) Dalam Pendidikan Industry 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 190–197.
- Dian Rahadian, Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 2*, no. 1 (2017): 234–54
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru* (Vol. 13, Issue 1).
- Fikriyah, S., Mayasari, A., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.306>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Griffin, P., McGaw, B., & Care, E. (2012). Assessment and teaching of 21st century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills* (Vol. 9789400723, Issue September). <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5>
- 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>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi. *Ijtimaiya*, 2(1), 162–185.
- Hasibuan, N. (2016). Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(2), 189. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313>
- Hendryadi. (2000). Validitas Butir. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 21–27.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan

Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>

Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Microsoft Powerpoint Bagi Guru Dan Staf Sd Negeri 010240 Pematang Cengkring Kecamatan Medang Deras. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.516>

Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>

Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.

Kemdikbud. (2009). Multimedia Pembelajaran. <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/>, 20–70.

Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh. Jakarta: PT Rajawali Persada.

Kusumaningrum, S., & Ramadhani, I. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan ISpring Suite 9 Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sd *Pendekar: Jurnal ...* <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/12333%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/download/12333/5994>

Linggarjati, L. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Kecamatan Comal Kabupaten Pematang. *Universitas Negeri Semarang*, 10. <http://lib.unnes.ac.id/31469/>

Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>

Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.20>

19.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mudlofir, A. (2017). Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83127>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nasruddin Hasibuan, Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan, *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 1, no. 2 (2016): 189, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v1i2.313>.
- Ningsih, S., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' Problems in Using Information and Communication Technology (Ict) and Its Implications in Elementary Schools. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 518. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i3.7964>
- Novelti, N., Ramadhan, S., Ermanto, E., & Agustina, A. (2018). *Developing an Instructional Model Assisted Audio Visual Media*. 263(Iclle), 111–116. <https://doi.org/10.2991/iclle-18.2018.17>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nuryani, D., & Handayani, I. (2020). Kompetensi Guru Di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*, 224–237.
- Nurzannah MIN, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In *ALACRITY: Journal Of Education* (Vol. 2, Issue 3). <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>

- Pamayun, I., Agustiana, I., & ... (2023). Media E-Komik Efektif dalam Pembelajaran Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda Kelas V SD. *Journal Of Social Science*, 3, 30–44. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1953>
- Pratiwi, N. A. (2013). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk Praktikum Kesadahan Air Berbasis Model Pembelajaran Siklus 7e Di SMA*. 2010, 10.
- Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. (2022). Interactive Learning Multimedia Containing Balinese Traditional Games in Thematic Learning. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(2), 383–393. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i2.48802>
- Priangga, Y. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE*. 01(September), 1–6.
- Purwanti, Lusi et al (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *JOBE (Journal of Biology Education)*, 3(2), 158-166
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Purwitri, H. (2023). *Applying Donkey Bridge and Contextual Approach for Improving Learning Outcomes and Students ' Activity Mengimplementasikan Model Jembatan Keledai*. 4(1), 27–36.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234–254.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rochma, A. V., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite 8* pada materi bakteri untuk siswa kelas X SMA The Development of *iSpring Suite 8*-Based Instructional Media in Bacteria Material for Tenth Grade Students of Senior High School. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2), 312–320. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Rozak, P. (2016). Evaluasi Afektif dalam Pembelajaran. *Madaniyah*, 4(1), 195113.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Slavin, R.E. 2009. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa

Media

- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Setiawan, Bramianto., Pana Pramulia., Dian Kusmaharti., T. J., & Wardani., I. S. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya **. 1, 46–57.
- Sudarsana, K. N. ., Antara, P. ., & Dibia, I. . . (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : SinarBaru.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. 38.
- 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>
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>
- Yuliana Kasuma Dewi, D. P. A. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>