

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Ratno. 2023. *Pola Asuh dan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Adi Pratomo, A. I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Positif*, 14-28.
- Agung, A. A G. 2013. *Buku Ajar: Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instructional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Pendekatan *Problem-Solving* pada Materi SPLTV Kelas X. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1962–1977. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1432>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Andri, Z. Z. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 04 Bati Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(2), 414-426.
- Ani Rusilowati, Juhadi, & Arif Widiyatmoko. (2022). “Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asasmen Kompetensi Minimal”. FMIPAS UNNES (blog). <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 105–109. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis *Macromedia Flash*. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/quantum/article/download/8204/pdf>
- A. Purba, Ramen, Dkk. 2021. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Arindiano, R. Y. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siwa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 2(1): 2337-3520
- Arsana, M. N. I., & Aditya, A. (2024). Analisis *User Experience* (UX) pada *Website* Layanan Dkampus dengan Metode *Cognitive Walkthrough* (CW). *Jurnal Simbolika*, 10(1). <https://doi.org/10.31289/symbolika.v10i1.11607>
- Asi, N. B. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Bahan Makanan Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 8(2), 163–170. <https://doi.org/10.37304/jikt.v8i2.71>
- Astuti, Lia. (2020). *The Development of Web-Based Learning using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic*. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89-98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>
- Azari, A. M., Wilujeng, & Nurohman, Sabar. (2023). *Development Of Web-Based Science Learning in Living Things Interaction Materials to Improve ICT Literacy and Conceptual Understanding Skills*. *Journal of Science Education Research* 7(1):21-26. <https://doi.org/10.21831/jser.v7i1.54840>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Candiasa, I Made (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. (2019). *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. (2024). *“Penyusunan Bahan Ajar Digital” Materi Pelatihan Teknik Instruksional Pekerti Dosen Muda Angkatan IV*. Singaraja: LPMPP Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Dedy Juliandri Panjaitan, Muhammad Ridwan, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524–1536.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fadilah, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

- MI Imami Kepanjen. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Faizah, S. N (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Farman, F., & Chairuddin, C. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Teorema Pythagoras. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 872. <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V9i4.3114>
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Jurnal*, 4(1), 1–6. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe>
- Handayani, N. P. Y., Pujawan, I. G. N., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aritmatika Sosial Berbasis Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(1), 38–44. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Haris, D. D., & Lamada, M. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva untuk Menarik Minat Belajar Siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(1), 14–18. <https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/download/1204/1036/4636>
- Harta, G. W., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon Untuk SMK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 182-92. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group: Klaten.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785>
- Heinich, Robert, et al. 2005. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

- Ikkal, dkk. (2023). Peningkatan Literasi SAINS Melalui Pengembangan Media Big Book. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 13, No. 2, 77-91. <http://dx.doi.org/10.30863/ajmpi.v13i2.4529>
- Irawan, F. S., *et al.* (2024). Evaluasi *User Experience* Pada Website Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi UIN Malang dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Mnemonic*, 7(1), 99–107.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana.
- Johanes, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 1 (2): 473-485.
- Kamila, L., Taufik, M., & Dewi, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Topik Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 247–262. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10528/4733>
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.
- Koyan, I Wayan. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (*User Experience*) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*: Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA: Dimensi Tugas Akhir Mahasiswa*, 4(2). <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/28653/15864>
- Magdalena, I., *et al.* (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>

- Magdalena, I., Namirah, A. R., Khaerani, A. N., & Sabrina, A. (2024). Model-Model Desain Pembelajaran. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(4), 101–112. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/download/2159/2012/6669>
- Mantik, J., Mulyani, M., Risky, K., & Wardani, N. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal mantik*, 6(3), 2685-4236
- Ma'ruf, A. R. K., Uno, H., & Husain, R. I. (2017). Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142–147.
- Mulder, W. R. S. P., Khoiri, N., & Hayat, M. S. (2023). Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Web dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 11–17. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.31>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nesbit, J., Belfer, K., Leacock, T. 2009. *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. Tersedia pada: <https://www.academia.edu>.
- Novialdi, Zubaidah, A. M., & Thahir, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v1i1.18>
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(01), 171–187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>

- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Pamuraja, B. E., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1–11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53418>
- Paradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 03(01), 73–85. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ECIEJ>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman*, 3(22), 333-352.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 455–466.
- Permana, E. P., dan Nourmavita, D. 2017. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 2. (Hal: 79-85). Tersedia pada <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd>
- Prayudi, Andi, & Anggriani, Aan Ayu. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9-18.
- Purnamawanti, U., Herawati, & Widayari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Bogor. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(2). http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5237/1/NURLIANA_NURLANG.pdf
- Puspitasari, D. S., Handayanto, S. K., & Widjiyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Remedial dengan Aplikasi *Mobile Learning* Pokok Bahasan Suhu dan Kalor untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Kelas X. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(8), 649–654. <https://doi.org/10.17977/um067v1i8p649-654>
- Rachman, D. N. C. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah. (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang).

- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Resya, K. N. P. (2023). Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasar Pada MI Assalafiyah Timbangreja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 403–411. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/18247/13328>
- Rilexen, Wilem., Khoiri, Nur & Hayat, Muhammad Syaipul. (2023). *The Validity Of Web-Based Science Learning Media Using The STEAM Approach To Improve Students' Creative Thinking Ability*. *Practice of The Science of Teaching Journal*, 2(1):11-17. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.31>
- Rosidah, S. Z. (2020). *Model Pembelajaran Rosidah dalam Upaya Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rosyid, M. Z. (2020). *Prestasi Belajar Edisi 2*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sandra Desi, Adit, Albertus, ed. (2022). “Apa Itu Kurikulum Merdeka? Begini Penjelasan Lengkap” Kemendikbud. *Repositori Kemdikbud*.
- Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Schrepp, M., dkk. (2017). “Construction of a Benchmark for the User Experience Quistionnaire (UEQ)”. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40-44.
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. Retrieved from *UEQ Online*: <https://www.ueqonline.org/Material/Handbook.pdf>
- Setiawan, Usep, D. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. https://www.academia.edu/download/34502637/Media_Pembelajaran.pdf
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sri Mertasari, Ni Made. 2021. *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sri Mertasari, N. M. dan Candiasa (2022). *Formative Evaluation for Digital Learning Materials*. *Journal of Education Technology*, 6(3).

- Suda, I. K. (2016). *Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. Universitas Hindu Indonesia, 1(1), 1-10.
- Suhendra, W. I., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Bahan Ajar Digital untuk Siswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index>
- Sulaiman, A. W., & Saputri, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Gawai pada Pembelajaran Anak SD di Era Pandemi Covid-19 dengan Menggunakan Metode *Project Based Learning*. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 134–140. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.87>
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(1), 95–101. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/406/350>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II (1), 43-48.
- Surbakti, I. widya. (2025). Analisis Kualitas Butir Soal Pada Uji Coba Evaluasi Pembelajaran Matematika Tingkat SMA. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 116–125.
- Suryandaru, Nugroho Adi, & Setyaningtyas, Eunice Widyanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu* 5(6), hlm. 60440-6048.
- Syafriadma, Denis *et al.* (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Mater Gaya di Kelas IV SDN 060938 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, Volume 2. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/download/365/276>.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (*Google Sites*) Pada Materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/article/view/14776/8016>
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, Volume 12, Nomor 1. <https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/311/203>
- Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Wiryani. 2021. *Dinamika Kinerja Guru dan Gaya Belajar; Konsep dan Implementasi Terhadap Prestasi Belajar*. Jawa Barat: Adab.
- Wiyono, T., Hartinah, S., & Suriswo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda. *Journal of Education Research*, 5(3), 3233–3237. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/1440/737>
- Wulandari, Amelia Putri, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5(2), 3928-3936. DOI:10.31004/joe.v5i2.1074
- Yusuf, M. F. (2017). Pembelajaran Berbasis Web Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran Protokol Routing. *Prosiding TEP & PDS*, 3(3), 173–176. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023673.pdf>
- Zaman, dkk. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash Professional* pada Pembelajaran Fisika. *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1(1), 387-402.

