

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agung, A. A. G dan I Nyoman Jampel. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2013. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agus, P., Dwipayana, P., Redhana, W., & Prima Juniartina, P. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran Ipa Smp*.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252-260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/36043>
- Alvi, O. :, Dwi Anggraini, A., Wiryokusumo, I., Leksono, P., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model Addie*.
- Anggraeni Dewi, D., Yunarti, Y., Mulyati, T., & Wahid, R. (2023a). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*. 7(2), 1610–1617. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.3363>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426-432. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3205/2131>
- Anike Putri, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/index>

- Arman Berkat Cristian Waruwu, & Debora Sitinjak. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Ayu, G., Juniari, O., Gusti, I., & Oka Juniari, A. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/index>
- Budi, S., Utami, I. S., Arnez, G., Julia, W., & Putri, E. (2023). Penerapan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Bagi Anak Tunadaksa. 159–164
- Firman, G., & Informatika, A. (2023). Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2. Dalam *Teknologipintar.Org* (Vol. 3, Nomor 4).
- Fitria. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*.
- Fitriani, A., & Febryan Putera, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological testing: history, principles, and applications*. Boston, MA: Pearson.
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Ika, R., Pratiwi, M., & Wiarta, W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/index>
- Iyan Setiawan, S. M. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07, 125–127.
- Julianto, T., Saidah, K., Putera Permana, E., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Materi Keragaman Budaya Di Nganjuk Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Kresna Putra Pratama, N., Pramono Adi, E., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–232. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p119>

- Kusumastuti, D., Soesanto, R. P., Kurniawati, A., & Kurniawan, M. T. (2020). *E-Learning Content Design Using Addie And Seci: Case Of Shelving Activity In Research Organization*. 10(3).
- L Lestari. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keragaman Budaya Indonesia (Kabin) Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 1 Trirenggo Bantul Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*. <http://101.203.168.44/index.php/fiptp/article/view/17508>
- Luh Putu Ari Laksmi, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan Ipa*. 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Mardaragawan, I. M. L., & Agung, A. A. G. (2024). Video Media for Learning Cultural Diversity in the Surrounding Environment Based on Local Wisdom of the Ngerebong Tradition for Grade IV Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 7(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPMu/article/view/74649>
- Magdalena, Ina. (2021). Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. Mahardita, I. G. L., & Japa, I. G. N. (2022). Video Pembelajaran Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 33-41. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46709>
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pkn Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun 1\*. *Jurnal*, 6(1).
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Nyoman, O. I., Ardiyasa, S., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., Singaraja, K., Maria, P., & Anggraini, R. (T.T.). *Tradisi Perang Api Pada Masyarakat Bali*.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., Pamungkas Alamsyah, T., & Guru Sekolah Dasar, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas Iv*. 8(3), 527–540.
- Penelitian, J., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., & Kiswahni, A. (2022). *De Cive: Peran Masyarakat Majemuk Dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia*. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive>

- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila*. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v>
- Rachmadyanti, P., & Artikel Abstrak, I. (T.T.). *Studi Litearatur: Kearifan Lokal Masyarakat Using Sebagai Sumber Belajar Ips Di Sekolah Dasar*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Paud. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Restu Nur Indriani Said, D., & Syawaluddin, A. (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pancasila Materi Nilai Nilai Pancasila Untuk Kelas V Sdn 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng*. [http:// ojs.unm.ac.id /index. php/pubpendvolumexx](http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpendvolumexx)
- Retnasari, L., Abdulkarim, A., & Hidayah, Y. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila ...-344 Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar Article Info*. <https://Doi.Org/10.55681/Jige.V5i1.Xxx>
- Rodenayana, E., Worowirastri Ekowati, D., Pudji Astutik, P., Fkip Universitas Muhammadiyah Malang, P., & Purwantoro, S. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ppkn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229. <https://Doi.Org/10.22146/Jkn.56926>
- Triana, P., & Widowati, H. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan*.
- Widnyani, N. K. P., Suniasih, N. W., & Agetania, N. L. P. (2024). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 260269 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/80591>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal Of*

*Technology, Informatics And Science (Ijtis)*, 1(2), 43–48. [https:// doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891](https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891)

Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211-219. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35500>

Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104-112. [https:// ejournal. undiksha. ac.id/index.php/JEU/article/view/32523](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32523)

