

DAFTAR RUJUKAN

- Agetania, N.L.P., dan Marlinda, N.L.P.M. 2022. Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1638.
- Agung, AAG dan I Nyoman Jampel. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG., dkk. 2022. *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Malang: Ahli Media Press.
- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG., Widiana, I.W., dan Indrasuari, N.K. 2017. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 138-146.
- Afandi. D. D., Subekti, E.E., dan Saputro, S. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 491), 113-120.
- Ainullah, A. N., Jampel, A.N., dan Sudatha, I.G.W. 2023. Interactive Learning Multimedia with Problem Based Learning for Fifth Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 317-324. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57377>.
- Amanda., dan Darwis, U. 2023. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4), 1143-1145. <https://doi.org/10.59004/jisma.v2i4.453>.
- Antara, P. A., Paramitha, M.V.A., dan Iju, A.S. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 5-6.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., dan Leksnono, I. P. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 426-431.
- Aprina, E.A., Fatmawati, E., dan Suhardi, A. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 983-985. <https://doi.org/10.58230/27454312.496>.
- Arief, M.M. 2021. Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13-28.

- Arisanti, Y., dan Adnan, M. F. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122-2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>.
- Armanto, R.P. 2020. *Kamu Kepo Tentang Problem Based Learning (PBL) dan Objective Structured Student Oral Case Analysis (OSOCA)*. Surabaya: ITB Press.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., dan Suarjana, I. M. 2021. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 194-195. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>.
- Asri, N.K.D., Wiarta, I. W., Wulandari, I.G.A.A. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 576.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., Prasrihamni, M. 2022. Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Loka pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 943. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2602>.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Department of Educational Psychology and Instructional Technology.
- Dewantara, R. B., Suarsini, E., Lestari, S. R. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembang Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 176.
- Dewi, D. R., Harsiati, T., dan Basuki, I. A. 2024. Validitas Isi Butir Soal pada Ujian Akhir Sekolah Bahasa Indonesia Tahun Pelajaran 2023/2024 di SMAN 1 Panji Situbondo. *Jurnal Onoma*. 10(2), 2901.
- Dewi, D.M.D.K., Agung, A.A.G., Ambara, D.P. 2024. Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306-317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Devi, P. S., dan Bayu, W. G. 2020. Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238-252. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.26525>.
- Diastuti, I. M. 2021. *Metode PBL Melalui Media Marquee Berbasis Hots*. Lamongan: CV. Pustaka Djati.
- Dulyapit, A., Supriatna, Y., dan Sumirat, F. 2023. Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 32.
- Efendi, N., dan Sholeh, M. I. 2023. Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>.

- Erviana, V. Y., dkk. 2022. *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality untuk Peningkatan Hots Siswa*. Yogyakarta: K-Media.
- Fahrurrozi & Wicaksono. 2023. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Fikri, H., dan Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitri, A. 2021. *Buku Ajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Habib, A., Astra, I.M., dan Utomo, E. 2020. Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25-35.
- Hamdani, S. A., Prima, E. C., Agustin, R. R., Feranie, S., dan Sugiana, A. 2022. Development of Android-Based Interactive Multimedia to Enhance Critical Thinking Skills in Learning Matters. *Journal of Science Learning*, 5(1), 104.
- Hasri, S. A., Fitria, Y., Zen, Z., dan Erita, Y. 2023. Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 4597-4598.
- Hertanto, E. 2017. Perbedaan Skala Likert Lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 2(2-3).
- Hikmawati., Zulfan., dan Raehani, B. S. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bombas Melalui Penerapan Model Problem-Based Learning (PBL). *Unram Journal of Community Service*, 4(4), 116-119.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 6. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>.
- Hulu, V. T., dkk. 2024. Membuka Imajinasi: Dampak Interaktivitas Multimedia Terhadap Pemikiran Kreatif Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 184-198.
- Husna, L., Zunaidah, F. N., dan Primasatya, N. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 393-395. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2898>.
- Inawan, D. S., Sulthoni., dan Ulfa, S. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan antar Makhluk Hidup. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 156-158.
- Indrawan, I., dkk. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi.
- Irsyad, K., Fauziah, Z., dan Ali, M. 2020. Problem Based Learning Model in Increasing Understanding in Learning of Natural Science. *Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 194-195.
- Karhada., Hartono., Slamet, A., dan Raharjo, M. 2024. Development of Interactive Multimedia for Clean Air for Breathing in the Context of Climate Change for

- Elementary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 375-382. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8792>.
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Khairunnisa., dan Ain, S. Q. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519-5530.
- Kusuma, A. SHM., dan Nurmawanti, I. 2023. Pengembangan Soal-soal Literasi Numerasi Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 516-523. [10.29303/jipp.v8i1.1313](https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1313).
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N, D., Dian, K. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 179-187.
- Kustiati, T. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 81-89.
- Koli, R. B., Sariyasa., dan Dantes, N. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Mengubah Bentuk Energi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5572-5581. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12455>.
- Mayasari, A., Arifudin, O., Juliawati, E. 2022. Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 169.
- Magdalena, I., Agustin, E. R., dan Fitria, S. M. 2024. Konsep Model Pembelajaran. *Jurnal Cendikia Pendidikan*, 3(1), 4-14. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i1.2027>.
- Marwah., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., dan Trisnawati. 2024. Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 149-157.
- Meilina, S., Prasasti, P. A. T., dan Listiani, I. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Project Based Learning untuk Pembelajaran IPAS Siswa Kelas 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 611-619. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i2.3472>.
- Mesra, R., dkk. 2023. *Research & Development dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. E. Y., dan Muntaqo, R. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164-1172.
- Munawir., Subandi, N., Galuh, P., Nikmatullah., Sauri, S., Berlian, U.C. 2021. Analisis Standar Proses Pendidikan Menuju Pendidikan yang Berkualitas.

- Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 101-102. <https://doi.org/10.54213/tanzhimuna.v1i1.158>.
- Nata, I. K. W., dan Putra, DF. Kt. Ngr. S. 2021. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 228. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>.
- Octavyanti, N.P.L., dan Wulandari, I. G. A. A. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 66-74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., dan Alamsyah, T. P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8 (3), 527-528. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v8i3.29261>.
- Olvah, M. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Adaptasi Tumbuhan Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidikan dan Kependidikan*, 1(2), 251. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1398>.
- Parwata, I. M. Y. 2021. Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analysis. *Indonesia Journal of Educational Development*, 2(1), 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>.
- Paramita, M.V.A., Aceh, N. T., Uji, A.S. 2022. Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432-439. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.53172>.
- Paramitha, M., Fadillah, S., dan Sari, M. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Bioeduin*, 13(2), 58-67. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Pedoman Studi Program Sarjana dan Diploma*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pratama, A. R. J., Suryanti., Arifin, Z., dan Supardi, Z. A. I. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8948. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3975>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., dan Dewi, R. S. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7912. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Putri, N. M., dan Hamimah. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 97-98. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>.

- Rachmawati, N. Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 250-25
- Rahayu, N. M. S., dan Agustiana, I. G. A. T. 2023. Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning Models on Material Changes in the Form of Objects. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 28(2), 207-209. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.63523>.
- Rahmawati, I., Suryana, Y., dan Hidayat, S. 2021. Analisis Kesesuaian Soal Penilaian Tengah Semester IPA dengan Kaidah Penyusunan Soal pada Aspek Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3636-3646.
- Raharjo, A.S.A., Ruffi'i., dan Hartono. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(2), 441-445. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2823>.
- Ramdani, A., Jufri, W., dan Jamaluddin. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 6(3), 433-440.
- Ramadhani, N. V., Mafudoh., dan Farhurohman, O. 2024. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18799. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15139>.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., dan Ngazizah, N. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ciri-ciri MakhluK Hidup bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 58-60. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.218>.
- Riyadi, I. 2023. *Pengembangan Konsep Ilmu Sosial dalam Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Selat Media.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VideoAnimasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2258-2267. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Safira, R. F., dan Nahdi, D. S. 2024. Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika*, 5(2), 69. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v5i2.7812>.
- Sekarwangi, T., Sartono, K. E., Mustadi, A., dan Abdulah. 2021. The Effectiveness of Problem Based Learning-Based Interactive Multimedia for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 308-314. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.31603>.

- Sinaga, W. S. E., dkk. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Multipel Representasi pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(2), 82-90. <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i2.37602>.
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., dan Djatmika, E. T. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(8), 1105-1114.
- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suangi, T. W., Wonggo, D., dan Heydemans, C. D. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Fajar Moyongkota. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 198.
- Suartama, I. K. 2016. *Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suhelayanti., dkk. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suparni. 2016. Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1), 59.
- Suryanti, A., Putra, I.N.A.S., dan Nurrahman, F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 149.
- Syamsidah., dan Hamidah Suryani. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I. M., dan I Made Kirna. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 15-16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ummah, S. K. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya.
- Wedayanti, L. A., dan Wiarta, I. W. 2022. Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113-122. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.46320>.
- Winaryati, E., dkk. 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Jawa Timur: KBM Indonesia.
- Yandi. 2023. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 16-18. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

Zalukhu, A., Purba, S., dan Darma, D. 2023. Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1), 6.

