

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, dkk. Jampel, I. N., dan Sudatha, I. G. W. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32-45. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu>.
- Adnyana, K. S., dan Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>.
- Adudu, M. F., dkk. 2022. Uji Efektivitas Perasan Daun Bintaro terhadap Mortalitas Larva Culex SP. *Seminar Nasional Teknologi Sains dan Humaniora*, 4(1), 104-109. <https://doi.org/10.30869/semantech.v4i1.1044>.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., dan Mahadewi, L. P. P. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, N. S., dkk. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Akmal, Z. 2021. Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal. *Journal of Election and Leadership*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>.
- Alfurqan, Trinova, Z., Tamrin, M., dan Khairat, A. 2020. Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, 10(2), 213-222. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v10i2.2579>.
- Allutfia, F. T., dan Setyaningsih, M. 2023. Analisis Kesiapan Guru dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326-338. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>.
- Alti, R. M., dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amanda, dan Darwis, U. 2023. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam. *Jurnal Ilmiah Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4), 1141-1148. <https://doi.org/10.59004/jisma.v2i4.453>.
- Ananda, R., dan Rafida, T. 2017. *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

- Aqib, Z., dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, dan Prita Haryani. 2022. Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321-331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Arsyad, R. dkk. 2022. *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., dan Prasrihamni, M. 2022. Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941-949. <https://doi.org/10.31949/jep.v8i2.2602>.
- Azura, dan Octarya, Z. 2020. Desain dan Uji Coba Buku Ajar Berbasis Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) pada Materi Asam Basa. *Journal Education and Chemistry*, 2(1), 32-38. <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/jedchem/article/view/417/266>.
- Balai Pelestarian Nilai Budaya. 2018. *Perang Tipat Pura Masceti*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan Republik Indonesia.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Department of Educational Psychology and Instructional Technology.
- Charlina, N. K. E., Wibawa, I. M. C., dan Dharmayanti. P. A. 2024. Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jipi2/article/view/77982>.
- Daniyati, A., dkk. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Dewi, N. K. A. A., dan Kristiantari, M. G. R. 2022. Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72-80. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/46150/21826>.
- Dewi, N. P. T. A., dkk. 2023. Revitalisasi Seni dan Budaya sebagai Upaya Pengembangan Wisata di Desa Medahan, Gianyar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 15-20. <https://doi.org/10.54082/jpmii.258>
- Dianta, I. A. 2021. *Logika dan Algoritma untuk Merancang Aplikasi Komputer*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Dindariesta, N. K. W., & Kristiantari, M. G. R. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 431-437. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4138>.
- Diputra, I. W. Y., dan Sujana, I. W. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Internasional Journal of Instruction*, 4(3), 173-185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>.

- Elina, G., Asril, N.M., Paramita, M.V.A. 2023. Percobaan Sains Menggunakan Project Based Learning Meningkatkan Kemampuan HOTS (High Thinking Skill) Kelompok Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(1), 148-156. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/62421>.
- Fathurrahman, Wasil, M., dan Muslihan. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Berhitung yang disertai dengan Mengenal Huruf Alfabet dan Huruf Hijaiyah Berbasis Flash. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 7(1), 299-309. <https://doi.org/10.29408/jit.v7i1.24148>.
- Fauzi, A. 2022. Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak. *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18-22. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/>.
- Febriani, N. 2023. *Pengembangan E-Modul IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV SDN 01 Pengasinan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Fikri, H., dan Madona, A. S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Fikry, W.D., dan Rahmatina. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3), 872-882. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14704>.
- Fitra, J., dan Maksum, H. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/31524>.
- Fitrahtunnisa, dkk. 2022. Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Sains. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 189-197. <http://dx.doi.org/10.36709/japend.v3i3.23516>.
- Fitri, A. 2021. *Buku Ajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Gay, L., Mills, G. E., dan Airasian, P. 2012. *Educational Research (Competencies For Analysis And Applications)*. Amerika Serikat: Pearson Education, Inc.
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological testing: history, principles, and applications*. Boston, MA: Pearson.
- Gunawan, dan Ritonga, A. A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gunawan, R., dkk. 2021. Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47-58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom>.
- Handayani dkk. 2023. Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528-536. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/61599>.

- Handayani, F. dan Syukur, M. 2021. Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skill (Hots) di MA Negeri 1 Watansoppeng. *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 1(2), 127-135. <https://ojs.unm.ac.id/jsr/article/view/26569>.
- Harsiwi, U. B., dan 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>.
- Harta, G.W., dkk. 2021. Kepraktisan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran Sablon untuk SMK. *Karmapati*, 10(2), 182-192. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35648>.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hetarion, B. D. S., dkk. 2020. Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Cuci Negeri dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1-12. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.
- Ilmiani, A. M., dkk. 2020. Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32. <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/tarib/article/view/1902>.
- Indrawan, I., dkk. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Iskandar, Jaya, A., Warti, R., dan Zaini. 2022. *Statistik Pendidikan*. Pekalongan: PT. Nesyia Expanding Management.
- Iswantara, D. 2008. *Norma Di Masyarakat*. Jakarta: Azka Press.
- Jayusman. 2019. Pelatihan dan Pendampingan untuk Pembuatan dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Sainifik dalam Pembelajaran Sejarah pada MGMP Sejarah Kabupaten Rembang. *Jurnal Panjar*, 1(2), 141-146. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/panjar/>.
- Julianto, T., dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(6), 1078-1085. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3074/2562>.
- Jupri, A. 2019. *Kearifan Lokal untuk Konservasi Mata Air*. Mataram: LPPM Unram Press.
- Kartini, K. S., dan Putra, dan I. N. T. A. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Kemendikbudristek. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.

- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Nomor 3542/UN48/PJ/2018 tentang Standar Penilaian. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Komalasari, N., Margunayasa, I.G., Divayana, D.G.H. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Matematika Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 75-83. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/673.
- Koyan, I. W. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristiantari, dkk. 2023. Enhancing the ability to write poetry and creative thinking skills with rural nature-inspired contextual approach. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 761-770. <https://ijere.iaescore.com/index.php/IJERE/article/view/23194>.
- Kristiantari, M.G.R. 2021. Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture And Hand Puppet. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 537-546. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/41143>.
- Kristiantari, M.G.R. 2021. Evaluasi Berbasis Hots Membangun Critical Thiking, Creative, Communication, dan Collaboration (4C) Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Senadimas Undiksha*. 561-570. Singaraja: Undiksha Press.
- Magdalena, I., dkk. 2021. Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Selapajang Jaya 2. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 113-123. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Maisaroh, I., Ma'zumi, dan Amalia Hayani, R. 2022. Urgensi Kearifan Lokal Dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 85-102. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/article/view/15618/8968>.
- Manurung, P. 2020. Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Maulani, S., dkk. 2022. Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26. <https://jpti.journals.id/index.php/jpti/article/view/134>.
- Mayer, R. E. 2014. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Inggris: Cambridge University Press.
- Mesra, R., dkk. 2023. *Research dan Development dalam Pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.

- Meylovvia, D., dan Julianto, A. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Muthmainnah, dkk. 2022. *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nandini, P. E. 2022. *Pengembangan Media Poster Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran IPA Materi Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Bungbungan Klungkung*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nashrullah, M., dkk. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nazilah, S., dan Rezania, V. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4535-4546. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9067>.
- Ningtias, A., dkk. 2021. Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(1), 101-107. <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.1.2701>
- Noverdika, Y. 2021. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 105-122. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i1.181>.
- Noviyanti, A. dkk. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 708-718. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10711/4540>.
- Nurhalimah, S., dkk. 2022. Hubungan Antara Validitas Item dengan Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 4(3), 2654-4210. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/8682>.
- Nurjaya, I., Sulistiani, M., dan Tegeh, I. 2022. Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD*, 10(3), 585-592. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52918>.
- Nurvitasari, S. 2021. Enhancement The Social Learning Result Throught The Use of Learning Video Media. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 406-410. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/53861/32387>.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pagarra, H., dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Paramita, dkk. 2022. Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

Undiksha. 5(3), 432-439. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/41143>.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Prayitno, H. F., Aziz, R. A., dan Turmudi, H. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD/MI. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(4), 1-11. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.853>.

Prianggi, Y. N., Astra, I. K. B., dan Suwiwa, I. G. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 10(2), 122-130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/52544>.

Puspitasari, H., dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 487-497. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.2925>.

Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. 2021. Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77-90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254.

Putri, G.A.B. A. dkk. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792-799. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/9459>.

Putri, M. P., dkk. 2022. *Algoritma dan Struktur Data*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Raharjo, T. H., dan Astuti, D. P. 2023. *Desain Pembelajaran*. Solok: Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim.

Raka, A. A. G. 2015. *Pura Kahyangan Jagad Masceti, Gianyar*. Denpasar: Cakra Press.

Ramadani, T. N. S. dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Norma dan Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SD Negeri 72 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 693-702. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3670>.

Ramadhan, R. dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivistik pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTS. *Journal of Instructional Technology*, 1(1), 1-6. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/3640>.

Ramadhani, R., dan Bina, N. S. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Prenada Media.

Ramandhani, R. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Konservasi sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN PURWOYOSO 03 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Riani, A., Oktavia, M., dan Pratama, A. 2022. Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 7 Siswa Kelas V SD Negeri 06 Payaraman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1819-1825. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5617>.
- Rohma, S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Model Addie untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 12(1), 100-110. <http://dx.doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4526>.
- Rohmad. 2017. *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Sleman: Kalimedia.
- Rusfriyanti, R. B., dan Rondli, W. S. 2023. Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83-90. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/pd>.
- Sania, L., Syuhendri, S., dan Akhsan, H. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Materi Fisika Dasar Topik Kinematika. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(1), 43-50. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.1.43-50>.
- Sanusi, R. N. A., dan Aziez, F. 2021. Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 99-109. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>.
- Saprudin, dkk. 2020. Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus : SMK Indonesia Global). *Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 63-70. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/jamaika/article/view/4488>.
- Saputra, I. dan Putra, D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hannafin and Peck Bermuatan IPA Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD*, 6(1), 88-98. <https://doi.org/10.23887/mi.v2i6i1.32085>.
- Satria, T. G., dan Egok, A. S. 2020. Pengembangan Etnosains Multimedia Learning untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa SD di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13-21. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Septian, D., dkk. 2021. Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech dan Bisnis*, 15(1), 15-24. <https://jurnal.stmik-mi.ac.id/indeks.php/jcb/article/view/68>.
- Shofiah, S., dkk. 2023. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Deli Serdang: Mifandi Mandiri Digital.
- Siahaan, P. N., dkk. 2024. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Kuis PeNA pada Pelajaran IPAS Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19722-19739. <https://jptam.org/indeks.php/jptam/article/view/15303>.
- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

- Slamet, R., dan Wahyuningsih, S. 2022. Validitas dan Reliabilitas terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51-58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>.
- 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)* Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sukendra, I. K., dan Atmaja, I. K. S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Lumajang: Mahameru Press.
- Sumarno, dan Alrianingrum, S. 2020. *Pendidikan Nilai dan Karakter*. Surabaya: Unesa University Press.
- Surahmat, A. 2023. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan pada Percetakan Cubic ART. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1), 81-86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>.
- Suryani, A. I., Syahribulan, K., dan Mursalam, M. 2019. Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN No. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 741-753. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/index/oai>.
- 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), 147-156. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/651.
- Susilaningtyas, D. E., dan Falaq, Y. 2021. Internalisasi Kearifan Lokal sebagai Etnopedagogi Sumber Pengembangan Materi Pendidikan IPS Bagi Generasi Millennial. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2), 45-52. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpips/article/view/49391>.
- Susilawati, A. D., dkk. 2023. *Buku Referensi Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Swara, G. Y. 2020. Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19-24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1>.
- Syamsiani. 2022. The Role of Multimedia for Learning and Various Fields in Elementary School Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 61-70. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.433>.
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tjahyadi, I., dkk. 2019. *Kajian Budaya Lokal*. Lamongan: Pagan Press.
- Triana, P., dkk. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163-169. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>.

- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wardani, P. D. K., Nurtamam, M. E., dan Rozie, F. 2018. Pengembangan Lagu Edukasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Edutainment di Kelas V SDN Keleyan 1 Socah. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wathon, A. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Open Journal Systems*, 2(1), 188-214. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/70/73>.
- Wedayanti, L.A. dan Wiarta, I.W. 2022. Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113-122. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/46320>.
- Wibawa, I. K. S. 2021. Karakteristik Ilmu Hukum sebagai Norma Sosial dalam Menjalankan Kehidupan Bermasyarakat. *E-Journal Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(3), 951-958. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/43195>.
- Widhiyani, I. A. N. T., dkk. 2019. Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 161-170. <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2854>.
- Widodo, S., dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: CV Science Techno Direct.
- Wulan, E. R., dan Rusdiana. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Pustaka Setia.
- Yolanda, A., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6244-6251. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137>.
- Zen, C. E., Namira, S., dan Rahayu, T. 2022. Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 17-26. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019>.
- Zyahrok, F. L., Hunaiifi, A. A., dan Wiguna, F. A. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berdalam (Sumber Daya Alam) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.