

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Putrini Mahadewi, L. P. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ambarita, J. 2020. Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, (hlm.370–380). <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 2, (hlm.168-175). <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/615>.
- Aritonang, A. F. 2024. Perkembangan Multimedia Digital Dan Pembelajaran Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 10, (hlm.231-240). <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/3070>.
- Astri, 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 (JPDK)*, Vol. 4, No. 3, (hlm.575-585). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Devi, M.A.G.S, & Wiarta, I.W. 2024. Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Indonesia*, Vol. 5, No. 1, (hlm.14-24). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>.
- 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*, Vol. 4, No. 3, (hlm.306-317). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Endang, W. W. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajar, M., Hanif, M., & Fitriasari, N. S. 2021. Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Bangun

- Ruang Kelas V SDN 02 Muara Ciujung Timur. *Didaktika*, Vol. 1, No. 1, (hlm.190-199). <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>.
- Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. 2023. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1, (hlm.125-135). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>.
- Fredlina, K. Q., Werthi, K. T., Astuti, H. W., Parella, E., & Ariswandy, D. 2021. Literasi Digital Bagi Pendidik Indonesia dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburaji (JAMS)*, Vol. 2, No. 2, (hlm.1108-114). <https://doi.org/10.24967/jams.v2i2.1359>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8, No. 2, (hlm.1-16). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. 2021. Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, Vol. 2, No. 3, (hlm.133-143). <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Gregory, R.J. 2015. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Boston, MA: Pearson.
- Hidayah, F., Diantari, S. D., & Prasietyawan, R. D. 2023. Analisis Kesiapan Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Kurikulum Merdeka di SMPN 28 Surabaya. *ALSYS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 6, (hlm.600-613). <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i6.1964>.
- Hidayah, N., dkk. 2023. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, (hlm.83-91). <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/137>.
- Hobri., dkk. 2022. *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Inayati, A., & Rochmawati, R. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol 6, No 2, (hlm.1051-1063). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1494>.
- Iswara, L., & Cahdriyana, R. A. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Berbantuan GeoGebra pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, (hlm.79-87). <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2073>.

- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. 2022. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis *Contekstual Teaching Learning* Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 3, (hlm.186-196). <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>.
- Kurniawan, L.C., & Indah, W. 2023. Studi Literatur: Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Himpunan. *Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities*, Vol. 1, No. 1, (hlm.45–52). <https://doi.org/10.60076/ijstech.v1i1.10>.
- Mansur, N. 2024. Kesalahan Siswa dalam Merepresentasikan Bilangan Pecahan pada Garis Bilangan. *JUMAT: Jurnal Matematika*, Vol. 2, No. 1, (hlm.44-52). <https://doi.org/10.53491/jumat.v2i1.1013>.
- Meliana, M., Dedy, A., & Budilaksana, R. 2023. Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, (hlm. 9356-9363). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. 2023. Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, (hlm. 66-77). <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881>
- Munir. 2012. *Multimedia, Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Muqdamien, B., dkk. 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. *Jurnal Intersections*, Vol. 6, No. 1, (hlm.23-33). <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Mustika, D. L. O., Soleh, D. A., & Supriatna, A. R. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Operasi Bilangan Bulat pada Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1, (hlm.68-78). <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5265/4375>.
- Mutmainnah, S. H., & Pranata, O. H. 2022. Pengembangan Media Komik Pada Materi Pecahan Senilai Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 3, (hlm.395-404). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5265>
- Ningsih, N., & Fadilah, Y. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pecahan di Kelas 3 MI Nurul

- Huda. *AS-SABIQUN*, Vol. 5, No. 1, (hlm.248-261). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/2739>.
- Ningtyas, D. A. M., dkk. 2023. Pengembangan E-modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (Studi pada: Kelas X Jurusan TKJ SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 7, No. 4, (hlm.1665). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12538>.
- Nisem, N. 2020. Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media *Puzzle*. *Jurnal Ilmiah WUNY*, Vol. 2, No. 1, (hlm.88–100). <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/30949>.
- Nuha, N.T., dkk. 2024. Kajian Teori: Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. (hlm.324-327). <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/2969>.
- Nurjakiyyah, S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pecahan Senilai Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD/MI. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 1, (hlm.149-160). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53110>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8, No. 1, (hlm.66-74). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Okpatrioka, O. 2023. Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1, (hlm.86-100). <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. 2020. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 8, No. 3, (hlm.527-540). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i3.29261>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pratiwi., & Wiarta. 2021. Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Pembelajaran pada Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 1, (hlm.85–94). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>.
- Purniasih, N. M., dkk. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, Vol. 5, No. 2, (hlm.121-128). <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v5i2.1143>.

- Purniawati. 2024. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Nama dan Lambang Bilangan Pada Muatan Matematika Kelas III SD Negeri 1 Pejeng Kaja*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Puspita, V., & Dewi, I. 2021. Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 1, (hlm.86-96). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>.
- Putra, I. K. S. A., Rati, N. W., & Wirabrata, D. G. F. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Muatan IPAS Pokok Bahasan Cahaya Di Sekolah Dasar Negeri 4 Kintamani. *Journal of Education Action Research*, Vol. 8, No.1, (hlm.160-168). <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.77537>
- Rahayu, T. G., Herman, T., & Prawiyogi, A. G. 2022. Teori dan Teknologi Materi Pecahan pada Buku Teks Matematika Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, Vol. 27, No. 2, (hlm.321-332). <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.45158>
- Ramatni, A., dkk. 2023. Proses pembelajaran dan asesmen yang efektif. *Journal on Education*, Vol. 5, No. 4, (hlm.15729-15743). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2687>.
- Ratnasari, N. M. M., Wiarta, I. W., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Numerasi Berbantuan Android untuk Materi Pembagian Kelas IV. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, Vol. 4, No. 1, (hlm.81-94). <https://doi.org/10.36663/jpmi.v4i1.673>
- Risa & Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R & D*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Roesindiyanti., dkk. 2022. Inovasi Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan Menggunakan Video Conference Jitsi. *Jurnal Padagogik*, Vol. 5, No. 2, (hlm.1-17). <https://doi.org/10.35974/jpd.v5i2.2808>.
- Rosdianah, PT, Zahyuni, V., & Manzis, I.. 2022. Penerapan Pembelajaran Matematika Materi Geometri di SDN 64/I Muara Bulian. *FONDATIA : Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, (hlm.174-191). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i2.1792>.
- Rustandi, A., & Rismayanti. 2021. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, Vol. 11, No. 2, (hlm.57-60). <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Safitri, N. K. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Saleh, M., Mahmuzah, R., & Ayu, N. 2020. Pembelajaran Luas dan Keliling Lingkaran Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. *Jurnal Numeracy*, Vol. 7, No. 1, (hlm.79-94). <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i1.1002>.

- Shaquille, T. A. F., & Zen, B.P. 2023. Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, Vol. 17, No. 2, (hlm.252-265). <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>.
- Simarmata, S. M., Sinaga, B., & Syahputra, H. 2022. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Matlab. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, (hlm.692-701). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1227>.
- Sinaga, M., & Silaban, S. 2020. Implementasi Pembelajaran Kontekstual untuk Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, Vol. 1, No. 1, (hlm.33-40). <https://dx.doi.org/10.30870/gpi.v1i1.8051>.
- Sriyanti, A., Wahyuni, S., Latuconsina, N. K., & Amin, R. 2022. Pengembangan E-Modul Berbantuan Software Sigil dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linear Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, (hlm.300 - 313). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1070>.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Subhan, S. 2023. Analisis Hasil Belajar Ditinjau dari Kedisiplinan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 58 Tambana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Vol. 3, No. 2, (hlm.193-202). <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.327>.
- Sudijono, A. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R.A., Pramita, M., Adini, M. H., & Rizqan, A. 2021. Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Metode *Drill And Practice*. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 2, (hlm.163-181). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat>.
- Supriadi, Gito. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisna, D. 2023. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *JENTRE: Journal of Education, Administration, Training and Religion*, Vol. 4, No. 1, (hlm.64-74). <https://doi.org/10.38075/jen.v4i1.376>.
- Swandewi, N. W., & Agustika, G. N. S. 2024. Media Magic Box Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Pelajaran Matematika Materi Bangun

- Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, Vol 4, No. 3, (hlm.420-428). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.80552>
- Syam, M. N., Abrar, A. I. P., Idris, R., & Suaidah, I. 2020. Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik. *Al asma: Journal of Islamic Education*, Vol. 2, No. 1, (hlm.44-53). <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13305>.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (hlm.163-172). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>.
- Tegeh, & Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 12, No. 2, (hlm.163-169). <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>.
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2006. Jakarta: Legal Agency.
- Utami, N.D. 2024. Penerapan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, (hlm. 9). <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.134>.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol 10, No.1, (hlm. 113-122). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.46320>
- Widyasari, N., Bahfen, M., & Yunan, P. D. 2023. Pelatihan Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Menunjang Proses Pembelajaran di Sekolah. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 2, (hlm.91-96). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/AN-NAS/article/view/15313>.
- Wijayanti, W., & Fathurrahman, M. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Petuasina Berbasis Adobe Flash Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran Menyenangkan*, Vol. 12, No. 3, (hlm.146-151). <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76042>.
- Wina, S. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wisada, P. D., dkk. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, Vol. 3, No. 3, (hlm.140–146). <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.

- 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>
- Wulandari,. dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Vol. 5, No. 2, (hlm.3928–3936). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (PAPIN) dan Katalog Ajaib (KAJIB) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, Vol. 7, No. 2, (hlm.20-16). <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2442>.
- Yustina, A., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. 2021. Peningkatan Kedisiplinan dan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 3, (hlm.58-65). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/297/259>.

