

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, Maria Agustina. 2016. "Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (Hots) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian* 20: 123–31.
- Ardani, N.K, I.N Dantes, and A. A. I. N Marhaeni. 2020. "Pengembangan Instrumen Literasi Humanistik Dan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kompetensi Dasar Menganalisis Siklus Air Dan Dampaknya Pada Peristiwa Di Bumi Dan Kelangsungan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4 (2): 112–21.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Arnika, Pipin, and Niluh Sulistyani. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Pada Materi Kesebangunan Dan Kekongruenan Matematika Kelas IX SMP Pembangunan Karangmojo." *Semnaptika*, 96–107.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Aulia, A., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602-607.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & MZ, A. S. A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 83-91.
- Ayu, & Meutia, E. (2020). Meningkatkan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Melalui Creative Art : Teori Dan Aplikasi. *Jihafas*, 3(2), 120– 131.
- Azhari, N. P. (2024). Penerapan Media Pembelajaran IPA Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(3), 47-52.

- Azizah dan Mulyani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Berintegrasi Self- Regulated Learning pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*. 2439– 2448.
- Bachtiar, B. (2024). Insights into Classroom Dynamics: Indonesian EFL Teachers' Self-Efficacy in Instructional Strategies. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 837-848.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- DESI, I. S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design (MID) Dengan Multimedia Interaktif Flip Book Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dewi, N. W. R. U., Yasa, I. P., & Sujanem, R. (2020). Implementasi Model Self Regulated E-Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pelajaran Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 10(1), 24. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v10i1.26722>
- Diolia Boangmanalu¹, I Nyoman Jampel², Ign. I Wayan Suwatra³ dkk. 2018. “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI 4 KAMPUNG BARU TAHUN 2017 / 2018 Jurusan Teknologi Pendidikan Teknolog Pendidikan Haruslah Membantu Guru Dalam Pembuatan Contoh Media Presentasi (PPT), Vid.” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6: 170–79.
- Dwi Apriliani, N. M. P., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17390>
- Ekonomi, F., & Attahiriyah, U. I. (2017). *VALIDITAS ISI : TAHAP AWAL PENGEMBANGAN KUESIONER Hendryadi*. 2(2), 169–178.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252.
- Fatmawati, S., Amalia, A. R., & Nurasih, I. (2020). Analisis Proses Pembelajaran IPS Melalui Media Whatsapp Di Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 215. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.663>
- Fitri, Fitri, Nandhini Hudha Anggarasari, and Maesaroh Lubis. 2024. “Pengembangan

- Multimedia Interaktif Games Berbasis Microsoft Powerpoint Sebagai Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Paud Agapedia* 8 (1): 21–26. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i1.71675>.
- Friantona Nasution, M., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *Edu Global : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 45–54.
- Ghimby, A. D. (2019). Pengaruh Self Regulated Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar. *Journal of Educational and Language Research*, 8721, 9–25.
- Hafidha, I. Z., Fauziyah, N., & Suryanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 205–216. <https://doi.org/10.30738/union.v10i2.12529>
- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 119–124. <https://doi.org/10.54082/jamsi.171>
- 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>
- Herman, I. R., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2437–2445.
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Smkn 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 127–135.
- Hutabarat, P. M., Sanova, A., & Syamsurizal, S. (2021). Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Ikatan Kimia. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2), 178-187.
- Irwan, F., Santyasda, I. W., & Tegeh, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self Regulated Learning dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Mendoyo. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Ketut Sinta, N. A., Gede Astawan, I., & Made Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 211.

<https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.35919>

- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 203–211. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Khasana, Inna Nur, Desak Putu Parmiti, and I Gde Wawan Sudatha. 2018. “Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja.” *Jurnal Edutech Undiksha* 6 (2): 203–11.
- Lasmanawati, A. (2021). *Strategi pembelajaran self regulation dalam pemecahan masalah matematika*. *Humanika*, 21(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.29310>
- Lesmanawati, Yunita, D. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Lestari, A., & Habsy, B. A. (2024). *DEDIKASI SAINTEK: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(1), 32–44.
- Limbong, M., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>
- Maksum, A. (2016). Analisis Kualitas Buku Pelajaran IPS SD. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 41–46.
- Mamuaya, Nova Ch., B. I. M. (2023). *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-bulgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Masitoh, L. F., & Hartono, H. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan PBL berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif dan self-efficacy. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 220–230.
- Megantari, Komang, I Gede Margunayasa, and I Gusti Agustiana. 2021. “Belajar

- Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9 (1): 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>.
- Mella, Bulan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, and I Wayan Wiarta. 2022. “Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6 (1): 127–36. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.
- Mustafidah, Hindayati, Adi Imantoyo, and Suwarsito Suwarsito. 2020. “Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (Development of Web-Based One-Sample t-Test Application).” *Jurnal Informatika* 8 (2): 245-51.
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandungan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 200–206.
- Nugraha, F. F., & Firdaus, E. A. (2022). Perancangan Media Belajar Instructional Games Untuk Peningkatan Minat Belajar Siswa Sma. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-10.
- Nurhayati, Elis, Sinta Verawati Dewi, Eva Mulyani, and Dedi Nurjamil. 2024. “Pengembangan Media Interaktif Dengan Articulate Storyline Berdasarkan Uji Rater Menggunakan Model Ppe Pada Teorema Phytagoras.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 13 (2): 364. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8871>.
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka Dengan Pendidikan Abad 21 Pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari*, 9(3), 24–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>
- Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., & Nyoman Widiyaningsih, N. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52.
- Permatasari, E., & Putro, B. L. (2024). *Pengukuran Self-Regulated Learning (SRL) dengan Bantuan Media Pembelajaran*. 4(1), 42–51.
- Prasetyo, A., & Laili, N. (2023). Hubungan Antara Self-Regulated Learning dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo pada Masa Pandemi. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i3.1>
- Pratama, F. R., & Sasmiko, A. H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Simulasi dan Pemodelan Fisika dengan Unity3D Berbasis Self Regulated Learning. *Physics Education Research Journal*, 3(2), 95–102. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.2.8646>
- Pratama, I. W. A., Mahadewi, L. P. P., & Suartama, I. K. (2017). Pengembangan

- Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 132–141.
- Putri, A. A., & Ardi. (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>
- Putri Weldami, Tiara, and Relsas Yogica. 2023. “Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi.” *Journal on Education* 06 (01): 7543–51.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Rusmin Husain, & Ditya Ibrahim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365–1374.
- Sahulatta, E., & Suparman, H. (2023). *Prestasi Belajar IPS Dipengaruhi oleh Persepsi Atas Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa di Kota Tangerang Selatan*. 6(58), 74–83.
- Saleh, M., Hasim, E., & Smith, M. Bin. (2024). Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 4(1), 35–44.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Saragih, F. (2020). Pengaruh Lingkungan Terhadap Kemandirian Belajar. *Jurnal Pendidikan PKN*, 1(2), 62–72.
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)

- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 74.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103755>
- Sufiyanto, M. I. (2021). Pembelajaran IPA SD/MI. 6(11), 10–11.
<https://doi.org/10.12928/jimp.v1i2.4616>
- Sufiyanto, Mohammad Imam, Roychan Yasin, and Roviandri Roviandri. 2021. “Pembelajaran IPA Dimasa Pandemi Covid-19 Untuk Tingkat SD/MI.” *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan* 1 (2): 101–10.
<https://doi.org/10.12928/jimp.v1i2.4616>
- Surya, A. D., Sumarno, S., & Muhtarom, M. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya. *Fondatia*, 7(2), 271–282.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3190>
- Susanto, D. A., Sudirman, I. N., Janawati, D. P. A., & Widiana, I. N. (2023). Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Cempaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(1), 24–31.
<https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i1.155>
- Syamsul Huda, Devy Habibi Muhammad, A. S. (2022). JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1–7.
- Tapa, I. G. W., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2023). Model Discovery Learning Berbasis Masalah Kontekstual Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Self Regulated Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 305–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60595>
- 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)*, 12(2), 163.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020a). Self-regulated learning support in flipped learning videos enhances learning outcomes. *Computers and Education*, 158(August), 104000.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104000>
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan isu penelitian uji-t dan chi kuadrat dalam bidang pendidikan. *Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 182–196.

- Wally, M. L., Haskas, Y., & Kadrianti, E. (2022). Pengaruh Self Instructional Training Terhadap Quality Of Life Penderita Diabetes Melitus. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 2(3), 393-400.
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktaviyanti, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD*. 5.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Wulandari, I. A. G., I Made Putra Aryana, & I Gede Eka Surya Kanta. (2022). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, 2(02), 138–147. <https://doi.org/10.25078/japam.v2i02.1448>
- Wulandari, I Gusti Agung Ayu Putu, Anak Agung Gede Agung, and I Kadek Suartama. 2022. “Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (2): 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>.
- Wulandari, I Gusti Agung Ayu, and I Nengah Suastika. 2022. “Bisnis Waralaba Bidang Pendidikan Ditinjau Dari Perspektif Tri Hita Karana: Studi Literasi.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (2): 116–27. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1525>.
- Yeboah, R., Abonyi, U. K., Luguterah, A. W., & Chapman, D. L. (2019). *Making primary school science education more practical through appropriate interactive instructional resources: A case study of Ghana*. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1611033>
- YULI, M. Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbasis Meaningful Instructional Design (Mid) Pada Materi Teorema Pythagoras* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).