

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 20 Mei 2024).
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 2 Juni 2024).
- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2021. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, G., A. A., & dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 8 Juni 2024).
- 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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>. (diakses pada 4 Maret 2025)
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. 2022. Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. [https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/487](https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487). (diakses pada 25 Mei 2024).
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. 2023. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Anindya, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>. (diakses pada 10 Juni 2024).
- Anufia, B., & Alhamid, T. 2019. *Instrumen Pengumpulan Data*. (diakses pada 22 Juni 2024).
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. 2018. Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, III*. <https://doi.org/10.1098/rspb.2014.1396%0A>. (diakses pada 31 Mei 2024).
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (3rd ed.). PT Bumi Aksara. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Avianty, D., & Cipta, D. A. S. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah untuk Mendayagunakan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 237–242. (diakses pada 27 Mei 2024).

2024).

- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Azzahra, Y. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 63–70. <https://doi.org/10.55719/jt.v7i2.429>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Dini, J., & Selina, N. 2024. Desain Cover Buku dengan Teknik Overlap Menggunakan Canva. *Cosmic Jurnal Teknik*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.55537/cosmic>. (diakses pada 04 Januari 2025)
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Emaculata, N. I., & Winanto, A. 2022. Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas 2 SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2517–2522. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.719>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Erawanto, U., & Santoso, E. 2016. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif 2(November), 427–436. <https://doi.org/https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/download/2629/4269>. (diakses pada 17 Juni 2024).
- Fatiha Simangunsong, U., & Mustika, D. 2022. Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i1.92>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Gulo, S., & Harefa, A. O. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Gita, S., Nice Maylani Asril, & Didith Pramunditya Ambara. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Efikasi Diri pada Anak Kelompok Taman Kanak-Kanak Menggunakan Media Magic E-Book. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 281–291. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77703>. (diakses pada 4 Maret 2025)
- Hamdu, G. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain Dengan Benda-Benda Di Sekitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v15i2.2430>. (diakses pada 28 Mei 2024).

- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. 2018. Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Padang Tahun 2016/2017. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>. (diakses pada 30 Mei 2024).
- Hikmah, & Muslimah. 2021. *Validitas Dan Reliabilitas Tes Dalam Menunjang Hasil Belajar*. (diakses pada 17 Juni 2024).
- Hs, D. 2018. *Nizamia Learning Center 2018*. (diakses pada 17 Juni 2024)
- Isnanto, I. 2022. Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 547. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.547-562.2022>. (diakses pada 30 Mei 2024).
- Ina, M., dkk. 2020. Analisis bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 2, Nomor 2, (hlm 311-326). (diakses pada 01 Februari 2025).
- Kartika, W. I., Suhartono, S., & Rokhmaniyah, R. 2021. Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1318–1325. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/555>. (diakses pada 30 Mei 2024).
- Kurniawati, putri. 2017. Manfaat Media Pembelajaran. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7. <https://doi.org/https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/viewFile/1778/1411>. (diakses pada 10 Juni 2024).
- Lumbangaol, M. 2021. Penggunaan Media Kartu Kosakata Dalam Kemampuan Berbicara Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4, 12–22. (diakses pada 14 Juni 2024).
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. 2023. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Nafisah, W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Ningrum, A. R., & Suryani, Y. 2022. Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>. (diakses pada 23 Juni 2024).
- Nisak, H., & Qohar, A. 2020. Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. 6(2), 156–163. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreano/article/download/5188/4747>. (diakses pada 7 juni 2024).
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. 2018. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8. <https://doi.org/http://eprints.umsida.ac.id/1611/1/JURNAL%20Nds%20dan%20fitri%20fiks.pdf>. (diakses pada 7 Juni 2024).



- Nurfadhillah, S., Ningsih, A. D., Ramadhania, R. P., & Sifa, N. U. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>. (diakses pada 04 Februari 2025).
- Naelatul, M. 2021. Pengembangan soal berbasis HOTS (higher order thinking skills) pada Kurikulum 2013. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 1, Nomor 2 (hlm 385-418). (diakses pada 01 Februari 2025).
- Octaviani, S. W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- P Suwindra, I. N. 2015. Pengembangan Modul Software Multimedia Interaktif Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xii Sma. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 1(1), 13–27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v1i1.4483>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Putri, A. P., Pada, A., Makassar, U. N., & Info, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Microsoft *Powerpoint* Interaktif Pada Kelas IV Di SD Inpres Tinggimae. 1(2), 212–221. (diakses pada 10 Juni 2024).
- Pitasari, M. A. R., & Febriyanti, B. D. (2023). Analisis kelengkapan dalam merumuskan tujuan pembelajaran pada mahasiswa PGMI semester v. *Qalam : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 35–42. <https://doi.org/10.33506/jq.v12i1.2554>. (diakses pada 4 Maret 2025)
- Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rahma, S. N., & Saputra, E. 2023. Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1828>. (diakses pada 22 Juni 2024).
- Ramadhani, R., & Bina, N. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. (diakses pada 29 Juni 2024).
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. 2024. Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>. (diakses pada 21 Juni 2024).
- Salamah, S., Nabila Wiramanggala, A., Aprilianti, A. D., Fadhila Tunissa, I., & Nugraha, D. 2022. Pengembangan media audio-visual IPS Oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 09(02), 145–154. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i2.49251>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Saputra, H. 2020. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).

- Jurnal Pendidikan Inovatif, April*, 262. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Setiawan, A. B., Alfi, C., Fatih, M., Fips, P., Nahdlatul, U., & Blitar, U. 2023. Pengembangan Media Rotasi (Roda Putar Literasi) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Collaborations Skill Siswa Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5738–5750. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8745/3562>.(diakses pada 17 Juni 2024).
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>. (diakses pada 31 mei 2024).
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran*. (diakses pada 16 Juni 2024).
- Suartini, N. L. W. N., & Suarni, N. K. 2021. Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Pengetahuan IPS Ditinjau dari Disiplin Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 331. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36045>. (diakses pada 31 Mei 2024).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta. (diakses pada 26 Juni 2024).
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. (diakses pada 10 Juni 2024).
- Sumartini, T. S. 2019. Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. 5(April). <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/download/323/284>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Standar, K. K. B., Kurikulum, D. A. P.K. P., Kebudayaan, R., & Nomor, D. T. 2022. 008 . H/K/R/2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. (diakses pada 25 Juni 2024).
- Supardi, S., Widiastuti, A., & Saliman, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Audiovisual. *Jipsindo*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4521>. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. 2020. Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17. (diakses pada 6 Juni 2024).
- Syavira, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760>. (diakses pada 4 Maret 2025)

- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>. (diakses pada 14 Juni 2024).
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(01), 70–82. <https://doi.org/https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/download/1386/917>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa SMA Negeri 3 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia*, 10(2), 178–187. (diakses pada 13 Juni 2024).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 14 Juni 2024).
- Tegeh. 2014. *Buku Metodologi Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Titin Sunaryati, Misbah, M. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Trisniawati, T., Niswatul Muniroh, A. A., & Utaminingsih, R. 2021. Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 130–139. <https://doi.org/10.21009/pip.352.5>. (diakses pada 3 Juni 2024).
- Umi Hunafa, S., Yanthi, N., & Sutisna, M. R. 2022. Rancang Bangun Media Power Point Interaktif Pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran Di Kelas V Sd. *Educational Technology Journal*, 2(2), 8–21. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p8-21>. (diakses pada 7 Juni 2024).
- Universitas, F., Yogyakarta, P., Penelitian, A., Bhakti, S. M. P., Blora, K., & Kedungtuban, S. M. P. B. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan*, 134–143. <https://doi.org/https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/download/1968/1616>. (diakses pada 10 Juni 2024).
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Information and Communication Technologies pada Pembelajaran Tematik. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–82. <https://doi.org/https://jurnal.stkipgri.trenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/download/93/149>. (diakses pada 4 Juni 2024).
- Wandah, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif cerdas ulet kreatif*. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. (diakses 7 Juni 2024).
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. 2019. Pengembangan Media Powerpoint



- IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>. (diakses pada 13 Juni 2024).
- 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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>. (diakses pada 4 Maret 2025)
- Wulan, P. S. S., & Ritonga, F. U. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di UPT SDN 067952. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Volume 3, Nomor 1 (hlm.9-12). (diakses pada 4 Maret 2025).
- Yusup F. 2018. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*.(diakses pada 26 Juni 2024).
- Ziveria, M., & Purwandari, N. 2020. Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>. (diakses pada 14 Juni 2024).

