

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S & Syastra, T. M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*. Vol.3 NO. 2, hal.78-90.
- Afiah, N., Purwati, R., & Casta, C. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 232- 251.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. W. (2022). *Statistika Infrensial untuk Pendidikan*. In *Singaraja: universitas pendidikan ganesha*. singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, K., Mariatun, I.L., Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar X SMAN 1 Tanjung Bumi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8 (2) DOI : 10.31932/jpe.v8i2.2543.
- Amala, N. R., & Suprijono, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Construct 2 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X. *Avatara: e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(2).
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Aldiyaksa A., Barella Y., Buwono S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII. *Jurnal Education and Development*, 11(3), pp.141-147
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arrosyida Dan Suprpto. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. 1-8.
- Darojat Ojat, A., & Munadzar Edo, A. F. (2024). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran sejarah Indonesia dengan metode Think Pair Share pada kelas X SMK NH Multimedia Poncokusumo. *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer*, 14(1), 56–63.
- 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>

- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87
- Dina, R. A., & ZE, D. S. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60. <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i2.124>
- Gramedia. (n.d.). Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. [online] Available at: <https://www.gramedia.com/literasi/kerajaan-hindu-buddha-di-indonesia/>
- Hamdani, F., Nuryadi, H. ., & Aulia, M. . (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Anak Sekolah Dasar Kelas IV Berbasis Multimedia. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1260–1266. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5392>
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Grup
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1365. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1365-1374.2021>
- Indradjaja, A., & Hardiati, E. S. (2023). Awal Pengaruh Hindu Buddha di Nusantara. *Kalpataru*, 23(1), 17–34. Retrieved from <https://ejournal.brin.go.id/kalpataru/article/view/2614>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Koyan, I Wayan. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Martha, Y., Sa'diyah, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164-176. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/download/285/248/>
- Mayer, R.E. (2022). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1711/pdf>

- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nasiyah, N., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(2), 357-368.
- Nasrudin, Jahana. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Panca Terra Firma.
- Ni Kadek Dewi Astri, Wiarta, I. W., & Ayu Wulandari, I G. A.. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Noviana, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI. *Skripsi* .UIN Raden Intan Lampung
- Nugroho, A., & Novianto, V. (2022). Analisa Nilai-nilai Pendidikan Karakter Kerajaan Maritim pada Masa Hindu-Buddha di Indonesia. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.358>.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan media berbasis android pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318-1329.
- 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*, 9(3), 24-35.
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Pribadi & Benny A, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017).
- Pribadi, R. A., Hosi'ah, Siahaan, A. V., Afrizal, M., & Fajaryna, G. E. (2024). Analisis Penerapan Multimedia Interaktif Di Kelas 5 SDN Karundang 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10 (9), 584-590 <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181095>
- Puspitasari, N. (2022). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=1r2PEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=ips+sd&ots=1BTWjHPD-E&sig=8owRldUtN5lQJTIDHcrdsa-9JWM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Putri D., Wiarta I. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), pp 502-513

- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792-8799. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3765/3171>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4885>
- Ramadhani, R & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish.
- Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4270-4276.
- Safitri, D., Purnamasari, R., & Suchyadi, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan . *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 157–167. <https://doi.org/10.33369/pgsd.16.2.157-167>
- Sari, M. N., & Dewi, U. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk Dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Smk Al-Hikmah Sumobito. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/48848>
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/14892/9446>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sujono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Pertama)*. Yogyakarta: UNY Press
- Sundahry, Putra Irdes, Y., Andriani, O., Prahagia, Y., Bani Pilitan, R., & Mufti, D. (2023). *Metode, Model, dan Media Pembelajaran*. (Andriyanto (ed.)). Lakeisha.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif*. ISSN: 2338-2724 e-ISSN : 2598-9197. Vol. 8 No. 1 April 2020. Institut Teknologi Padang
- Syaiful Bahari Djamarah dan Aswan Zain. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. [https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=\(3\)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20sebagai%20suatu,peserta%20didik%20dalam%20proses%20pembelajaran](https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=(3)%20Pendidikan%20diselenggarakan%20sebagai%20suatu,peserta%20didik%20dalam%20proses%20pembelajaran).
- Wahidin, U., & Ahmad, S. (2018). Media Pendidikan Dalam Perpekstif Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Vol. 7 No. 1*, hal. 47-66
- Wirawan, I. M. T. A., & Gading, I. K. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852>
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G. ., & Suartama, I. K. . (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, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042.