

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Mejabi, O. V., Azeez, A. L., & Olawoyin, L. A. (2020). *Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review*. *Heliyon*, 6(11), e05312.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Agung, A. A. G. 2017. Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2017. Statistik Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (t.t.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*.
<https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Anggrayani, M. 2023. Dasar-Dasar Pengembangan Bahan Ajar (Berorientasi pada pembelajaran berbasis proyek).
- Anwar, M. 2015. *Filsafat pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Arimbi & Pramesti. 2022. Pengembangan E-book “Zero Waste Lifestyle” Berbasis Islam Sains pada Materi Perubahan dan Pelestarian Lingkungan Hidup untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah (MA).
- Arsyad, A. 2019. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashshidqqi, H. 2007. Pengembangan E-book Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Konsep Kingdom Animalia
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., Putri, K. E. 2021. E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD
- Dahar, R. W. (1989). Teori-teori Belajar. Jakarta: Erlangga.
- Fahmi, I. 2017. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2009). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, S. 2020. Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis visual untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 35–42.
- Hayati, N., Rohana, & Permana, R. 2021. Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 23–31.

- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Husna, N., & Mulyani, S. 2021. Pengembangan e-book interaktif berbasis Android pada materi IPA untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1432–1440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.902>
- Joyce, B., & Weil, M. 2000. *Models of Teaching* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Kemendikbudristek. (2021). *Capaian Pembelajaran SD Fase B dan C Kurikulum Merdeka*.
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Liana. 2020. Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Maulida. 2022. Pengembangan E-book Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan dan Daur Ulang Limbah untuk Siswa di MAN Karangasem.
- Mariyah, M., Nurani, Y., & Anugrah, R. 2021. Pemanfaatan media audio dalam meningkatkan pembelajaran mandiri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–52.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2020. "Penggunaan Learning Management System untuk Meningkatkan Partisipasi dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(3), 120-135
- Nahriyah & Rachmadiarti. 2023. Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA.
- Nengseh, I. f. 2019. Pengembangan media ebook interaktif untuk keterampilan membaca dongeng siswa kelas III sekolah dasar
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- OECD. 2019. *Programme for International Student Assessment (PISA) Results*. Paris: OECD Publishing.
- Okpatrioka. 2023. Research And Developoment (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1)

Pappas, Christopher. 2014. Instructional Design Models and Theories: Inquiry-based Learning Model [online]. <https://elearningindustry.com/inquiry-based-learning-model>

Platform Merdeka Mengajar. Modul Ajar IPAS SD Fase B & C.

Prasetyo, T., & Maryono. 2019. *Pengembangan E-Book Interaktif untuk Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit XYZ.

PSKP Kemdikbud 2021. Analisis hasil PISA revv-PSKP [online]. [https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah Kebijakan Puslitjak No 3%2C April 2021 Analisis Hasil PISA 2018.pdf?utm_source=chatgpt.com](https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No_3%2C_April_2021_Analisis_Hasil_PISA_2018.pdf?utm_source=chatgpt.com)

Putri & Wiarta. 2023. "E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

Rahmawati, D., & Hidayat, A. 2020. Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*.

Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sidharta, A. 2005. *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.

Sihotang, C., & Sibuea, A. M. 2015. Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kontekstual dengan Tema "Sehat itu Penting." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2). Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3293>

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. 2015. *Instructional Technology and Media for Learning* (11th Edition). Boston: Pearson Education.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprpto, E., Apriandi, D., & Pamungkas, I. P. 2023. Pengembangan e-book interaktif berbasis animasi bagi siswa sekolah menengah kejuruan

- Tegeh, I. M. 2010. Pengembangan media pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Tegeh, I.M., Kirna, I.M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Jurnal IKA, 11(1)
- Tegeh, I.M., Jampel. 2017. Metode Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Uno, H. B. (2012). Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2020. Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Jurnal Edutech Undiksha, 7(2),48.
- Widianto, A., Suparman, & Lestari, D. 2021. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik di sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 101–110.
- Widyanita, A., Budiono, J. D., & Pratiwi, P. R. 2017. Pengembangan Media E-Book Interaktif Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Organ Tumbuhan
- Wulandari, R., & Kustiono, D. 2020. Pengembangan e-book interaktif berbasis sains kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(2), 112–121.

