

DAFTAR PUSTAKA

- Agetania, Putu dan Putu Mery. (2022). "Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), (hlm.1629–1638).
- Aldabbus, S. (2018). "*Project Based Learning: Implementation & Challenges*". *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), (hlm.71–79).
- Amelia, Nurul dan Nadia Aisyah. (2021). "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TKIT Al- Farabi. Buhuts Al-Athfal". *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), (hlm.181–199).
- Anggraini, Putri Dewi dan Siti Sri Wulandari. (2020). "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Peningkatan Keaktifan Siswa". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), (hlm.292–299).
- Arijumiati, Rosi, Siti Istiningsih, dkk. (2021). "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4).
- Arina, Dina, Endang Sri Mujiati, dkk. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar". *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.
- Assyifa, Hamsi Mansur, dan Mastur. (2021). "Pengembangan Multimedia *Interaktif Articulate Storyline* Materi Pencahayaan dan Komposisi Gambar SMK Kelas X Broadcasting. *Implementing Online Quiz Application in Efl Classroom*, 15(10), (hlm.4–10).
- Akhmad Fadjeri, dan Anisa Dwi Nurchayati. (2022). "Pengujian Validitas pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT". *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33.
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899.
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Dangu, J. R., Yusuf, M., & Paramata, D. D. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Menggunakan Model Kooperatif

- Tipe STAD pada Materi Suhu dan Kalor Di SMP. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(02), 158–165.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat dan Yeti Nurhayanti. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97.
- Darma, I. W. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas V Sd (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Dwi, M. A., Salam, U., & Warneri, W. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pjbl Dalam Pembuatan Multimedia Interaktif. *Academy of Education Journal*, 14(2), 714–726.
- Eliza, Fivia, Suryadi, dan Doni Tri Putra Yanto. (2019). Peningkatan Kompetensi Psikomotor Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(2), 57–66.
- Fahlevi, M. R. (2022). Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230–249.
- Goldschlag, N., Kim, J. D., & Kristin, M. (2019). Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Habib, Ahmad, I Made Astra, dan Erry Utomo. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pjbl (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Hosna, K., & Mardiyana, I. I. (2021, October). Pengembangan media pembelajaran kayanya negeriku berbasis multimedia interaktif di kelas IV sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah* (pp. 184–194).
- Hendrayani, I. G. A. P. S., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11986–12000.
- Indah, Bunga Puspa dan Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *ilmu terapan*, 3(1).

- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1)(1), 48–52.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>
- Karisma, I Komang Eri, I Gede Margunayasa, dan Pinkan Tri Prasasti. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 124.
- Lesmono, A. D., Wahyuni, S., & Alfiana, R. D. N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik pada Materi Cahaya di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 100–105.
- Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(01), 89–99.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Maritsa, Ana, Unik Hamifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 504–515. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.59645>
- Meilina, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Project Based Learning Untuk Pengembangan IPAS Siswa Kelas 4. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 611–621.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959.

- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142.
- Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* di Sekolah Dasar.
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Indutri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Purnamasari, S., Fitri Azkia Fahmi Suhendi, & Zulfah, N. L. N. (2022). Implementasi Education for Sustainable Development (ESD) dalam pembelajaran IPA di Kabupaten Garut: sebuah studi pendahuluan. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(2), 7–12.
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Pratiwi, K. I. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Dengan Orientasi Masalah Lingkungan Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Ekosistem Kelas V Sd (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Prijanto, Jossapat Hendra dan Firelia De Kock. (2021). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Rahmadayanti, Dewi dan Agung Hartoyo. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Rahmadhani, Wahyu Sardjijo, dan Murnaria Manalu. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi maca (materi pecahan) berorientasi teori belajar ausubel muatan matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81.

- Said, S. (2023). *Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21*. 6(2), 194–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 125–133.
- Suriaman, Nurgiansah, T. H., Hariyadi, S., Rachman, F., & Hendri. (2024). Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) pada Mata Pelajaran PPKn. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1773–1779.
- Setiadi, H. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Simbolon, Redina dan Henny Dewi Koeswanti. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529.
- Sufiyanto, M. I. (2021). *Pembelajaran IPA SD/MI*. 6(11), 10–11
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30.
- Surya, Andita Putri, Stefanus C. Relmasira, dan Agustina Tyas Asri Hardini. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54.
- 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.
- Tafonao, T. (2018). “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), (hlm.103).
- Utami, N. L. T. A. (2023). “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Dengan Orientasi Kesehatan Masyarakat Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sd” (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wisada, P. D., Sudarma, I K., dan Yuda, A. I W. I. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”. *Journal of*

Education Technology. Vol. 3, No. 3.
<https://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

- Yanuarti, R., Utari, I., & Harianti, D. (2022). "*Evaluation of E-Module Utilization as Self-directed Learning Materials in Teachers*". *Competency Improvement Program*. Jurnal TEKNODIK, 26(2), (hlm.101–114).
- Yanto, D. T. P. (2019). "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik". *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), (hlm.75–82).

