

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. M. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>.
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). *Pendidikan Karakter dan Etika dalam Pendidikan*.
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. A. D., & Chindytia. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku Ppkn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. 5(1), 336–343. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal.
- Anzelina, D., Eliyawati, Azizan, N., & Arafat L. M. (2023). *Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students*.
- Anzelina, D., Partawan, K. S., & Agetania, N. L. P. (2023). Pendampingan Program Calistung Pada Siswa Sekolah Dasar di Desa Sigaol Marbun. *International Journal for Education and Community Service*, 2(2), 1–5.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.
- Astiti, P. J., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). Multiple Intelligences-based Interactive Multimedia to Improve Students' Multiple Intelligences in Kindergarten. *Journal of Education Technology*, 8(1), 194–204. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i1.73411>.
- Ayu, G., Juniari, O., Gusti, I., & Oka Juniari, A. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JE_U/index.

- Ayudia, I., Bhoke, W., Oktari, R., Carmelita, M., Salem, V., Khairani, M., Mamontho, F., & Setiawati, M. (2023). *Pengembangan Kurikulum PT. Mifandi Mandiri Digital*.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. www.grahaedu.my.id
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024a). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024b). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022a). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jpp.p.v7i2.54767>.
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022b). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jpp.p.v7i2.54767>.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fadilah, Rabi'a, Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, L. W., Baidawi, A., & Alinea, D. E. (2021). *Pendidikan Karakter*.
- Fitria, Y., Iswari, L., Amini, R., Kristiawan, M., & Kiswanto, A. (2022). A R T I C L E I N F O Interactive Multimedia on Learning Achievement of the Digestive System in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 542–550. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.53357>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>.

- Putra, I. G. A. M. D., & Parmiti, D. P. (2024). Environment-Based Interactive Multimedia to Improve Learning Outcomes in Natural Science Learning Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 369–377. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i2.64169>.
- Ilhami, A. (2022). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran di Era Society 5.0. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>.
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 76–84. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.388>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Pakem terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlās, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka6 STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. *Al Ikhlas Journal of Human And Education*, 4(4), 836–843.
- Kusuma, D., & Ahmadi, F. (2024). Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline in Social Sciences Learning for Grade V Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1), 185–194. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.68763>.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. rijaul, Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran* (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Luh, N., Utami, T. A., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2023). Interactive Multimedia Based on the PjBL Model with Public Health Orientation Assisted by Articulate Storyline 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(3), 491–499. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i3.59640>.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>.
- 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>.

- Nisa, K., & Aryanti, L. D. (2023). *Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri>.
- Nugraha, I. B. S., Ashari, & Suyoto. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://journal.wiyatapublisher.or.id/index.php/e-gov>.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>.
- Oktari, R., & Ayuni, D. (2024). Persepsi Guru Paud Tentang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal on Education*, 07(01), 1660–1670.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, K. I. A., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 for Grade V Elementary Schools. *Journal of Education Technology*, 7(2), 332–342. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.59615>.
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G., & Margunayasa, I. G. (2022a). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G., & Margunayasa, I. G. (2022b). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Prena Media.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Raqzitya, A. F., Agung, A., & Agung, G. (2022). E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>.
- Ritonga, A. priscila, Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>.
- Samsuddin, Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., & Siregar, H. K. (2024). Implementation of the Make a Match Learning Model in Pancasila and Citizenship Education in Elementary Schools. *JEER: Journal of Elementary*

- Educational Research*, 4(2), 115–126. <http://ejournal.iainmanado.ac.id/index.php/jeer>.
- Saubari, A. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>.
- Shanie, A., & Fadhilah, C. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu. In *JoECCE Journal of Early Childhood and Character Education* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joeccce>.
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudijono A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Akmal, & Suartama I, K. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58508>.
- Sulistianti, M. L., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 585–592. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i3.52918>.
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). K-Media.
- Sukmana, I.W. I. Y. A., Permana, A., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Journal for Lesson and Learning Studies Game-Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third-Grade Students*. 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>.
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3d pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Teori, J. K., Hasil, D., Dasar, P., Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 1, 2022–2109. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>.

- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90119>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003. Diakses dari <https://peraturan.go.id/ide/uu-no-20-tahun-2003>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022a). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/j.jpgsd.v10i1.46320>.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022b). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/j.jpgsd.v10i1.46320>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022a). 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. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022b). 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>.
- Yuliana, D., Ayu, O., & Putri, W. (2021). The Effect of The Use of Digital Storytelling on Basic Learning Results of Graphic Design Basic. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* (Vol. 5, Issue 2).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i 2, I. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.