

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, L. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2, 102–108. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diksains/article/view/21237>
- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/27049>
- Achmad, D. A. Y., & H. E. N. (2025). Analisis proses pembelajaran anak berkebutuhan khusus tunagrahita di SLB PGRI Kamal. *JSE Lectura*, 1–9. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/JSELectura/article/view/27401/7781>
- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya* <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik>
- Affrida, E. N., Jauhari, M. N., & Nurjannah, Y. E. (2024). Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Tunaganda. *Jurnal Pendidikan AURA*, 5(1), 48–53. <https://doi.org/10.37216/aura.v5i1>
- Aguiar, A. (2023). Implementing gamification for blind and autistic people with tangible interfaces, extended reality, and universal design for learning: Two case studies. *Jurnal Applied Sciences (Switzerland)*, 13(5). <https://doi.org/10.3390/app13053159>
- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2019). Metode-Penelitian-Bisnis-Kuantitatif-Dan-Kualitatif. In *CV. Journal Noah Aletheia* (Vol. 1, Nomor 1).
- Aisyah, P. (2017). Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/20125/18423>
- Aloysia, P. N. D. (2019). Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 11(1), 1–14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/28601>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Journal Education and Development*. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., Ramdhani, A. R., & Indonesia, U. P. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Andriana. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamification untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi prinsip dasar animasi mata pelajaran animasi 2D dan 3D kelas XI SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/52104/42281>
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia

- interaktif berorientasi model problem based learning (PBL) pada muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 214. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.3571>
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137–1144. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202294886>
- Ari, A. T., Tangke, D. M., Andriany, D., & Leleury, C. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Disabilitas di SLB Negeri Kota Ambon. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 6(1), 25–30. <https://doi.org/10.33506/pjcs.v6i1.2899>
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 5(4), 2122–2132. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/52544?>
- Aryani, N., Lestari, A., Jambi, U., & Jambi, K. M. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 3(12).
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada pendidikan agama Islam. *Jurnal Keagamaan, PendidikandanHumaniora*. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/10076/3961>
- Azhar, A. (2024). Implementasi Gamifikasi Pada Multimedia Interaktif Dengan Menerapkan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Logical Thinking Siswa. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. [https://repository.upi.edu/119885/1/S\\_KOM\\_2006320\\_Title.pdf](https://repository.upi.edu/119885/1/S_KOM_2006320_Title.pdf)
- Azizah, F. N., Nisak, M., Wildan, M. K., & Widyastuti, N. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis IT terhadap anak berkebutuhan khusus di Labschool UNNES. *Journal of Islamic Primary Education*. <https://newjurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/296>
- Choiroh, U. (2020). Program Khusus Bina Diri Dalam Meningkatkan Kemandirian Siswa Tunagrahita di SDLBN Patrang Kabupaten Jember. 1–82. [https://digilib.uinkhas.ac.id/23977/1/UmmalChoiroh\\_D20163068.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/23977/1/UmmalChoiroh_D20163068.pdf)
- Damaiyanti, N., Permatasari, S., Riau, U., Riau, U., & Riau, U. (2024). Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Android pada Materi Teks Berita Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Basataka*, 933–939. <https://jurnal.pbsi.uniba.bpn.ac.id/index.php/Bastaka/article/view/575>
- Eka, A. A., Nur, A. A., Evi, A. A., & U, M. A. (2025). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal KependidikanMedia*, 14, 88–95. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/19006>
- Efriyani, R., Alim, I. N. M., Anahari, J. N., Leonardi, R., & Lestari, E. P. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(2014), 362–368. <https://newjurnal.idaqu.ac.id/index.php/jispe/article/view/296>
- Erdiana, A., Ngatmini, & Winarni, S. (2024). Penerapan gamifikasi menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi.

- Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 715–724. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/4226>
- Ester, V. (2021). Hak Anak Berkebutuhan Khusus untuk Mendapatkan Pendidikan di Sekolah Luar Biasa Negeri Pembina Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(9), 337–347. <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/523/1699>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2021). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal UPI*, 34–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Fahri Muaffa, I. F., & Islam, M. A. (2020). Pengembangan Media Interaktif Topik Pengenalan Anggota Tubuh Untuk Anak Tunagrahita. *Jurnal Barik*, 1(3), 192–197. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36152>
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Firanda, Nandita, I., Mujahadah, Auliyah, A., Musdalifa, & Samsuddin, A. fFtrah. (2023). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 3, 34–41. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/2464>
- Fathimah, N. S., & Ishartiwi, I. (2018). Pengembangan Multimedia Permainan Interaktif Pembelajaran Berhitung Bagi Anak Diskalkulia Usia Prasekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15541>
- Fauzia, A., Kustiawan, U., Nurida, N. A., Wijastuti, A., Fitriya, Zamai, C. A., Bavoso, D., Rodrigues, A. A., Barbosa, J. A. S., & Anisa, A. N. (2017). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(2), 6–12. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/4962>
- Febrianty, A. N., Brebahama, A., & Kinanthi, M. R. (2020). Resiliensi Keluarga yang Memiliki Anak Tunagrahita: Bagaimana Peran Koherensi Keluarga? *Journal Psikogenesis*, 8(1), 101–111. <https://doi.org/10.24854/jps.v8i1.1315>
- Firdausi, Aulia, Z. F., & Azza, R. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1516. <https://ejournal.nusantaraglobal.or.id/index.php/nusra/article/view/3232>
- Fitriyana. (2025). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 201–213. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3365/3046>
- Habsy, B. A., A'yun, S. Q., Widyanika, I., Anwar, R. N., Firdaus, W. R., Tirtasari, N. A., & Ramadhan, R. M. 2024. Manajemen pengumpulan data. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i6.4232>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*,

- 7(2),436–447. <https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP/article/view/693>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Tangkudung, M., Ichsan, U., Utara, G., Utara, A. G., & Pembelajaran, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Jurnal PGMI*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hakim, M. L. (2020). Multimedia Interaktif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 48–55. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.5903>
- Haqih, M. K., & Mufih, A. K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Articulate Storyline pada Kegiatan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/27594/12278>
- Herik Eva, S. M. M. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mengenal Huruf dan Angka Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://amalilmiah.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/43/31>
- Hervin, R. P., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12481>
- Hidayah, Wahyudin, M., Punggeti, R. N., Suwarma, D. M., Suyuti, Lindawati, & Rukiyanto, B. A. (2024). Penggunaan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5456–5462. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/2810>
- Hidayati, N., & Rafikayati, A. (2024). Pengembangan video pembelajaran dan games untuk meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa autisme dan tunanetra. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1073–1082. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1438>
- Husmar, N., Syamsuddin, & Mustafa. (2023). Meningkatkan kemampuan memakai baju berkancing menggunakan model pembelajaran langsung pada murid tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 2 Kendari. *Jurnal Pendidikan Khusus*. [https://eprints.unm.ac.id/33188/1/JURNAL\\_NAHFAL\\_HUSMAR.pdf](https://eprints.unm.ac.id/33188/1/JURNAL_NAHFAL_HUSMAR.pdf)
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://media.neliti.com/media/publications/274210-efektivitas-model-pembelajaran-cooperati-c33542b3.pdf>
- Ismail, N. M. S. (2024). Pengembangan media stylus adaptif untuk pembelajaran motorik halus bagi peserta didik tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/64135>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kasmawati. (2024). Peningkatan Kemampuan Bina Diri Melalui Penggunaan Metode Task Analysis Pada Murid Down Syndrome di Sekolah Luar Biasa. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 0, 126–137. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJAHSS/article/view/4729>

- Kemenko PMK. (2023). *Pemerintah Penuhi Hak Penyandang Disabilitas di Indonesia*. Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-penuhi-hak-penyandang-disabilitas-di-indonesia>
- Khairina, K., Iswari, M., Nurhastuti, N., & Kusumastuti, G. (2024). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Benda untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17200–17206. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14787>
- Khairiyyah, Ramadani, I. M., Syahidah, S. I., Zivanka, Z. S., & Hamidah, S. (2024). Pembelajaran kosakata dan kemampuan berbahasa terhadap anak tunagrahita. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.603>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kuncahyono, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15303/11578>
- Kurniawan, E. (2012). Pengaruh Program Bina Diri Terhadap Kemandirian Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 616–628. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/2156>
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. 2024. Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi pada materi perkalian untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/9633/3111>
- Liana, I. R., Nurlaela, S., Ardana, L. N., & Vega, N. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan kemandirian anak tunagrahita di SLB Ananda Mandiri. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4), 288–297. <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/dicis/article/view/1031>
- Lofha, P. H., Riska, M. P., & A., R. C. (2024). Analisis penggunaan media edukatif mystery box dalam mengenalkan konsep wujud benda pada anak tunagrahita kelas VI SLB. *Journal Basicedu*, 8(4), 2609–2619. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Lovandri, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Margaretha, S. M., Febrianti, A., Ruby, A. C., & Kudus, U. M. (2024).

- Implementasi Modul Ajar Program Khusus Bina Diri Tunagrahita di Sdlb Cendono. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 357–362. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpmt/article/view/3266>
- Maria Anly, A. Q. S. A. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Ranah Kognitif Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Masagi*, c, 1–8. <https://doi.org/10.37968/masagi.v3i1.688>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228. <https://eprints.unmer.ac.id/id/eprint/3425/1/Gamifikasi.pdf>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Meyrelida, M. D., & Putri, K. E. (2021). Multimedia Interaktif Pada Materi Macam-Macam Gaya Antara Lain: Gaya Otot, Gaya Listrik, Gaya Magnet, Gaya Gravitasi dan Gaya Gesek Siswa Kelas IV Sekolah. *Prosiding SEMDIKJAR*. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1400>
- Mudasir. (2024). Wawancara dan Observasi. In *Pembangunan DAM* (Nomor July).
- Mulyosari, E. T., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2023). Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/19006?>
- Novayani, W., Rachmawati, H., & Yaman, Q. (2023). Pengembangan Game 3D Mobile Edukasi untuk Membantu Proses Pembelajaran Pengenalan Benda bagi Anak Tunagrahita. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 465–474. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/23856>
- Padmadiani, A., Jauhari, M. N., & Badiyah, L. I. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif untuk pendidikan seks usia dini bagi siswa tunagrahita. *Special and Inclusive Education Journal*. <https://jurnal.unipasby.ac.id/special/article/view/5087/3642>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2201/2049>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Prabawa, D. G. A. P., Wayan, S. I., Parwati, P. N. N., & Komang, S. (2024). Enhancing Learning Outcomes by Implementing Segmentation Principles and Generative Activities in Instructional Videos. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(12), 1706–1715. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.12.2201>
- Prabawa, D. G. A. P., Pudjawan, K., & Sudarma, I. K. (2020). Pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran berbasis kuis interaktif bagi guru-guru SD.

- Proceeding Senadimas Undiksha*, 1478–1485.
- Prabawa, D. G. A. P., Sudarma, I. K., Parmiti, D. P., Ardana, I. W., & Kusumawardani, D. A. N. (2025). Implementasi prinsip signaling dan generative activity dalam media pembelajaran melalui H5P untuk guru SD. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 10(1), 216–223.  
<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/1576/569>
- Prabawa, D. G. A. P. (2013). Pengembangan bahan ajar multimedia berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(3), 206–217.  
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v46i3.4217>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan multimedia tematik berpendekatan saintifik untuk siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/28970/16522>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 17(2), 166–176.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/25189>
- Praptomo, S., Hendra Rianingsih, H., & Widya Dharma, U. (2022). Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 1(1), 212–220.  
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/761>
- Prasandha, D., Hastawan, A. F., Dianastiti, F. E., & Puspitasari, D. (2024). Prinsip Pengembangan Media Berdiferensi berbasis TPACK sebagai Aksentuasi Keterampilan Berbahasa Produktif. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 08(1), 94–103. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.2379>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Central Publisher*, 1(11), 1257–1264.  
<https://centralpublisher.co.id/jurnalcentralpublisher/index.php/Publish/article/view/238/256>
- Pratama, F. A., & Effendi, H. (2021). E-Learning Bebas Wordpress Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 466–475.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/41534/20362>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prianggi, Y. N., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 10, 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/52544?>
- Pupu, F. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif Cerdas Belajar Baca Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita

- Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 72–79.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/3993>
- Putri, E. N., & Handayani, D. F. (2024). Instrumen penilaian hasil pembelajaran kognitif pada tes objektif. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>
- Raharjo, R. C., & Sudarto, Z. (2016). Model Pembelajaran Langsung Terhadap Kemampuan Bina Diri Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/15949>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://jurnal.uns.ac.id/dwi/article/view/90998>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1). <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK%0AMeningkatkan>
- Rahmandhani, M. N., Zaini, H. A., Saputra, R., & Kirana, C. (2021). Karakteristik dan model pendidikan Islam bagi ABK tunagrahita. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v1i3.61>
- Rahmani, M. N., Zaini, H. A., Saputra, R., & Kirana, C. (2021). Karakteristik dan model pendidikan Islam bagi ABK tunagrahita. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 1(1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Rahmawati, Y., Miharti, I., Kriswanto, & Ekaputra, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran e-booklet interaktif berbantuan flipbook berorientasi kemampuan berpikir kritis pada materi sistem koloid di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 65–77. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jagomipa/article/view/3645>
- Raudatul, M., & Estu, H. N. (2025). Strategi Pembelajaran Individual Bagi Siswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/10076/3961>
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/43365/24601>
- Romdona, S., Silvia, J. S., & G. A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, dan kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Salsabila, P., & Sulistiyowati, A. (2024). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Negeri Jember Putri. *Indonesian Journal of Disability Research*.
- Samsudin, J. (2021). Prinsip dan Model Desain Dalam Pembelajaran. *Jurnal Studi Pendidikan*, 65–74.

- <https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/361/242>
- Sari, & Alfian. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/upgrade/article/view/3157>
- Sari, D. Y., Ulfah, M., Rahayu, D., & Khanafiyah, A. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Tunagrahita. *Bintang Pendidikan dan Bahasa*. <https://pbsi-upr.id/index.php/Bhinneka/article/view/1221>
- Siahaan, P. N., Perangin-angin, L. M., Mailani, E., Manurung, I. F. U., & Purnomo, T. W. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan kuis PeNA pada pelajaran IPAS topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A. 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15303/11578>
- Suartama, I. K. (2010). Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 253–262. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/130/124>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan kriteria kualitas multimedia pembelajaran. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Pelatihan dan pendampingan pengembangan course e-learning berbasis gamifikasi bagi para pamong dan tutor SKB Kabupaten Buleleng-Bali. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 8, 451–462.
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: The effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 968–982. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., & Suranata, K. (2022). Context-aware ubiquitous learning based on case methods and team-based projects: Design and validation. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci12110802>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, Ulfa, S., Yunus, M., & Sugiani, K. A. (2021). Ubiquitous learning vs. electronic learning: A comparative study on learning activeness and learning achievement of students with different self-regulated learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i03.14953>
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., Suranata, K., Yunus, M., & Tisna, G. D. (2023). Designing gamification for case and project-based online learning: A study in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4432>
- Sudatha, I. G. W., Dwiqi, G. C. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain Multimedia Pembelajaran.

- Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://hartanto104.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/09/desain-multimedia-pembelajaran.pdf>
- Sudiarti. (2020). Perkembangan Anak Tunagrahita Di SLB Bangkinang. *Journal GEEJ*. <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/riset/522-lampiran.pdf>
- Suhermanto, Leksono, I. P., & R. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.  
[https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)
- Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Pramita, M., & Rizqan, A. (2021). Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Drill And Practice. *Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11728>
- Susanti, S. R., Ramadhani, A., Negeri, I., Sukarno, F., & Inklusif, P. (2025). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus pada Anak Tunagrahita di Sekolah Inklusif Jenjang Sekolah Dasar. *Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 2(1), 90–105.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59175/pujes.v2i1.233>
- Suwahyo, B. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Asistif dalam Pendidikan Inklusif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 51–63. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech%0A>
- Syuhada, N. M., Risnawati, & H. F. M. (2025). Analisis uji t-student dua sampel berpasangan dalam evaluasi perubahan individu. *Indonesian Research Journal on Education*. <https://irje.org/index.php/irje>
- Tamara, A. N. K., Arta, S. P. W., & Indhi, W. I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pendidikan*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/81209/30479>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidik dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tridayanti, N. S., & H. E. N. (2024). Pembelajaran pada anak tunagrahita di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. *Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59638/jee.v2i2.212>
- Turrahmi, A., Maisura, R., & Utama, R. C. (2025). Analisis pembelajaran Terhadap Anak Usia Dini Dengan Disabilitas Tunagrahita di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh. *Islamic Parenting Journal*. <https://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/Nunchi/article/view/21460>
- Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., Widyaningrum, R., & Riyadi, U. S. (2023). Studi Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas II. *Widya Wacana*. <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/9909>
- Utami, P. P. (2017). Pendidikan dan pembelajaran. *Modul mata kuliah pendidikan dan pembelajaran*. <https://repository.stkipkusumanegara.ac.id>
- Utari, S., Ningrum, R., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model ADDIE di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 7(September), 958–968. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/31>

- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan kreativitas anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420–2430. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7872/3377>
- Vistasari. (2024). Gamification in Islamic religious and challenges in increasing students' learning motivation. *Journal Analytica Islamica*. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/22113/9491>
- Wahyudin, D., Rachmawati, R. A., Thoriq, M., Ziyad, B., & Wayan, N. (2025). Testing the effectiveness of the discovery learning model based on educational tourism on students' critical and creative thinking abilities. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 11(3), 707–719. <https://doi.org/10.58258/jime.v11i3.9209>
- 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>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Wulandari, & Harsiwi. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar di Sekolah Luar Biasa Al Khariq. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i5.1056>
- Yahya, S. F., & Lutfi, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Melatih Kecerdasan Visual pada Materi Ikatan Kimia. *Journal Of Science Education*. <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/27594/12278>
- Zebua, N. N., Fatimah, M. P., & N. E. Z. K. (2024). Analisis penggunaan metode gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA-Biologi. *Cakrawala Pendidikan dan Biologi*. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jucapenbi/article/view/80/103>