

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Mahadewi, L. P. P., Tegeh, I. M., & Sari, G. A. P. (2019). Pengembangan konten e-learning prakarya pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Diana, o., putri, n. S., islamiah, f., andini, t., & marini, a. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh> analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa
- Tegeh, i. M., jampel, i. N., & pudjawan, k. (2019). *Model penelitian pengembangan*. Universitas pendidikan ganesh.
- Sukmana, a. I. W. I. Y., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model addie untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal teknologi pendidikan*.
- Suartama, I. K. (2020). *Development of interactive learning media based on ADDIE model*. *Journal of Education Technology*, 4(2), 130–138. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25244>
- Pramiti, D. P., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 123–132. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28904>
- Mahadewi, L. P. P. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 152–160. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>

- Teguh, I. M. (2020). *Model penelitian pengembangan dalam pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Herlina, & Saputra. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. *Journal of Education Research*, 5(3).
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Suartama, I. K. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (n.d.). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *[Nama Jurnal]*, 4(2).
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Nur, M., Syah, F., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar generasi Z siswa kejuruan. *Journal of Mechanical Engineering Learning (JMEL)*, 12(1).
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis Genially pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng untuk siswa kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–110.
- Friska, L., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Canva game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 11(1), 45–55.

- Yulianti, I., & Nuryanto, D. (2023). Penerapan flipbook interaktif untuk meningkatkan pemahaman fakta dan opini dalam teks siswa kelas III SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 122–130.
- Zakiyah, n. (2022). Pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis powerpoint interaktif pada materi penggunaan uang untuk siswa kelas ii sd. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 6(1), 66–75.
- Fauziah, I., & Muhammadi, S. (2023). Media pembelajaran menulis pengumuman berbasis Smart Apps Creator bagi siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Literasi Digital Pendidikan Dasar*, 4(1), 33–41.
- Annisa, R., Heryanto, D., & Sunedi, S. (2023). Pengembangan media digital Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD: Analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 74–83.
- Sumadyo, A., Prameswari, N. R., & Susanti, T. (2024). Pengembangan media digital pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai Kurikulum Merdeka untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 58–70.
- Mafazatin, N., & Saputra, R. (2022). Video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan literasi awal siswa kelas I SD. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(2), 87–95.
- Pradnyani, N. K. Y., Sugihartini, N., & Pradnyana, P. A. (2023). Pengembangan media interaktif untuk siswa tunarungu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inklusi Pendidikan*, 2(1), 20–29.
- Khairunnisa, S., & Ain, N. (2022). Multimedia interaktif tematik ramah anak untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar*, 7(2), 103–112.
- Fikry, A., & Rahmatina, I. (2023). Multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 9(1), 59–68.

- Ningsiati, N., & Nopriansyah, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash untuk sekolah dasar. *Jurnal Media Edukasi Dasar*, 4(1), 41–50.
- Mahadewi, L. P. P., & Suartama, I. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem-based learning pada muatan pelajaran prakarya di SMP. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 241–251.
- Parmiti, D. P. (2022). Pengembangan e-content menggunakan prinsip segmentasi disertai e-assessment pada mata kuliah pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 15(1), 45–58.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan konten digital berorientasi masalah dan proyek untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 189–200.
- Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Pengembangan video pembelajaran dengan prinsip dynamic drawing pada materi Bahasa Indonesia kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 120–130.
- Suartama, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Penerapan model ICARE dalam pengembangan modul pembelajaran online berbasis LMS. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 22(1), 23–34.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., & Sudatha, I. G. W. (2023). Game-based learning interactive multimedia for thematic learning of third grade students. *International Journal of Instructional Technology*, 5(1), 55–66.
- Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 101–112.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Kim, T. K. (2022). T test as a parametric statistic. *Korean Journal of Anesthesiology*, 75(1), 8–15. <https://doi.org/10.4097/kja.21209>