

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2017). Statistika Inferensial untuk Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Multimedia Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., PGRI, S., & Lampung, B. (2022). Joko Sutrisno AB Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976-989. Hukom, J. (2025). Integrasi Teori Konstruktivisme dalam Desain Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 2(5), 47-52.
- Ananda, T. Y., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran Berbantuan Construct 3 di Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 342-354.
- Anggraeni, G. A. P., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 110-121.
- Anisya, A., Anugrah, S., Hendri, N., & Masnur, A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis TPACK pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di Smp. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal Учредители: Lembaga Intelektual Muda Maluku*, 5(5), 5858-5868.
- Aribah, L., Sabarudin, S., & Rofik, R. (2025). Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap Efektivitas Strategi Pembelajaran Socratic Questioning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 188-201.
- Aufa, A., Lilis, L., Sari, A., & Qadaria, L. (2023). Menganalisis Metode Pembelajaran IPA di Kelas IV pada SD Al Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 2191-2195.
- Aura Yolanda, Masnur Sihotang, Joner Alfin Zebua, Mita Hutasoit, & Yeni Lupitasari Sinaga. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk

- Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301–308. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Anggraeni, G. A. P., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Multimedia Interaktif Berpendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 110-121.
- Anshori, K. K., Suartama, I. K., & Simamora, A. H. (2022). Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 82-90.
- Budiawan, W., Muslim, R. I., & Wuryani, M. T. (2026). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Konstruktivisme untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 11(1), 60-71.
- Budiman, A., Samani, M., Rusijono, R., Setyawan, W. H., & Nurdyansyah, N. (2020). The Development of Direct-Contextual Learning: A New Model on Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 10(2), 15. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v10n2p15>
- Dumiyati, D., Supiyanto, Y., & Santoso, M. (2025). Game On Pancasila: Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Gamifikasi bagi optimalisasi Keterampilan Kolaboratif dan Empati Siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(4), 1051-1058.
- Erisa, F., Munir, S., Muchlis, L. S., & Khairat, A. (2023). Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>
- Fakhrul, O. :, Dosen, R., Tarbiyah, F., Uin, K., Darussalam, A.-R., & Aceh, B. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Konsep Tumbuhan Hijau Di Kelas V Min Tungkob Aceh Besar.
- Fauziyah, S. U., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Interactive learning multimedia using contextual approach for students in fifth grade of elementary school. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 369-380.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133-143.
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 318-325.

- Hidayat, P., & Hidayati, A. (2026). The Development Of Guided Inquiry-Based Interactive Learning Multimedia in IPA Learning. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(5), 664-674.
- Juhariyani, R., Ragil, I., & Atmojo, W. (n.d.). *Integrasi Etnosains Dalam Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Sd Pasca Sarjana Pgsd Fkip Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Kurikulum, P., & Romli, S. (2022). *Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning) Pada Pelajaran PAI Sebagai Salah Satu Inovasi*. 08(02), 2614–0217. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i2.2590>
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis karakteristik media pembelajaran digital melalui perspektif prinsip multimedia Mayer dan cognitive load theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 976-989.
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Lindra, A. (2018). Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Di Dalam Kurikulum 2013. *El-Rusyd*, 3(1), 124-137.
- Mangawe, F. O. D., Pikoli, M., Mohamad, E., Laliyo, L. A., & Kurniawati, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual: Literature Review untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Laju Reaksi dan Karakter Siswa SMA. *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 138-147.
- Maryati, I. (2025). *Statistika Deskriptif Berbasis Literasi Statistis: Teori dan Aplikasi di Bidang Pendidikan*. Deepublish.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Metayanti, N. K. A., Abadi, I. B. G. S., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Perkembangan Tumbuhan Vegetatif Muatan IPA untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 85-94.
- Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, & Nyoman Intan Septiarini. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Mutiarakhim, L., Athur, R., & Maulana, A. (2025). Pengembangan modul elektronik mata kuliah strategi dan media pembelajaran prodi Pendidikan Teknik Bangunan. *Jurnal Pendidikan Integratif*, 6(1), 543–553.

- Nadia, S., & Fajri, R. (2026). Implementasi Game Edukasi 3D dalam Pembelajaran Bahasa Jepang pada Mahasiswa Universitas Almuslim dengan Unity Engine Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Ilmu Komputer Aceh*, 3(2), 202-211.
- Ningrum, W. A., Naina Putri, A., Rahman, P. A., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2024). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara Percobaan Perubahan Wujud Benda Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Melalui Pendekatan Kontekstual Experiment To Change The Form Of An Object Using The Demonstration Method Through A Contextual Approach*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Ningsih, D. S. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas VB SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 22–40. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6849>
- Novera, R. D., Sukasno, & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran matematika berbasis Powtoon menggunakan konsep etnomatematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173.
- Parwati, N. N., Suharta, G. P., Gde, I., Sudatha, W., & Arimbawa, G. A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif-Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Positif Siswa* (Vol. 8).
- Putra, I. G. A. M. D., & Parmiti, D. P. (2023). Environment-Based Interactive Multimedia to Improve Learning Outcomes in Natural Science Learning Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 369-377.
- Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Di Dalam Kurikulum 2013 Oleh: Afni Lindra. (n.d.)*.
- Putra, I. N., & Dewi, N. K. S. (2021). Pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 145–153.
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Pendekatan Konteksualpada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233-243.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, SS (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan penguatan. *Jurnal Pendidikan West Science*
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353-361.
- Resilita, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Universitas PGRI Palembang.
- Saepuloh, T., & Nugraha, M. S. (2025). Analisis Program Pelatihan Guru Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional: Development and analysis of a

- blended learning–based, lesson study, and professional learning community training program for vocational school teachers to enhance professional competence. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 473-489.
- Saputra, I., Sabri, I., Suryandoko, W., Sekti, R. P., Trisakti, T., & Handayaniangrum, W. (2025). Development of interactive media for traditional music learning to foster students' critical reflection. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(1), 877-892.
- Sari Wahyuni Harahap, F., & Sori Muda Harahap, A. (n.d.). *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Menggunakan Metode Pembelajaran Inkuiri*. <https://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, 1-17
- Sumilat, J., & Watulangkow, I. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Teknologi Di Kelas Iv Sd Negeri Gogagoman. *YUME: Journal of Management*, 8(1), 20-24.
- Susilawati, W. O., Rahma, S. P., Friska, S. Y., & Pratiwi, Y. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18059-18070.
- Syukri, H. (2025). Pemanfaatan teori cognitive load dalam desain pembelajaran berbasis multimedia. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 2(1), 186.
- Ulfa Mukhtar, R., Yuanita, P., Studi Pendidikan Matematika, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Riau Jl Bina Widya Simpang Baru, U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bentuk Aljabar*.
- Waruwu, D., Zega, VF, Lase, D., & Mendrofa, ND (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2), 1220–1230.
- Watri, W., Gimin, G., & Suarman, S. (2023, April). Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian. In *MDP Student Conference* (Vol. 2, No. 1, pp. 91-99).
- Widiari, N. K. S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 8 Dauh Puri Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis rendahnya literasi sains peserta didik Indonesia: Hasil PISA dan faktor penyebab. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19.
- Zainuri, B. N. S., Gunawan, G., & Qothrunnada, Q. (2025). Authentic Assessment Practices In Digital Science Classrooms: A Review of Strategies and Barriers. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 6(1), 1-12.

