

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1).
- Atmazaki. 2020. *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. Makalah. Padang: UNP.
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Dewi, R. V. K. (2016). *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*. Cipta Media Nusantara (CMN)
- Eko Wulandari, Nuryanti. 2020. Pengembangan Buku Saku Biologi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Biosains Vol 3 No 1*.
- Fitrianna, Aflich Y., et al. "Pengembangan Model E-Book Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP." *Jurnal Cendekia*, vol. 5, no. 2, 2021.
- Habsari, Z. (2017). *Dongeng sebagai pembentuk karakter anak*. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 1(1), 21-29.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Hidayat, N., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa: E-book Interaktif. Biosfer: *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 14-21

- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). Sukses Mengajar: *Panduan Lengkap menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*.
- Kwartolo, Y. 2018. Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan penabur No 14, tahun ke-9*.
- Mahanis, J., & Hasan, N. (2022). Strategi kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 41-54.
- Masrifa, A., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02), 112-126.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV A Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44-48.
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., ... & Chairunisa, S. O. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Putri, C. A., Akbar, S. D., & Mahanani, P. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Bersama Orang Tua Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Berorientasi Produk Bernilai Kearifan Lokal dengan Integrasi Karakter dalam Konteks Merdeka Belajar di Rumah Untuk SD Kelas 1. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 953-961.
- Ramsi, M. A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran.

- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(1), 103-108.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107– 127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Rizal, M. (2018). Efektivitas Penggunaan E-book Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 45–52.)
- Rosida, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas penggunaan bahan ajar e-book interaktif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 116746.
- Rosida, R., Fadiawati, N., & Jalmo, T. (2017). Efektivitas penggunaan bahan ajar e-book interaktif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 116746.
- Rukiyah. (2018). Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.14710/Anuva.2.1.99-106>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Saidah, K (2019). Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD.
- Setyani, U., Nugroho, I. R., Jumadi, J., Suyanta, S., & Wilujeng, I. (2024). Development of the PjBL model science e-book to improve creative thinking skills of middle school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1032-1038.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sianipar, R., & Salim, V. (2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk “Loyalitas Kerja” Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. The Influence Of Compensation On Employee Loyalty At PT. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8(6), 3674.
- Supriadi, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Melatih Model Mental Siswa SMA di Daerah Geopark Rinjani*. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 8-14.
- Suyanto, S., Ayuni, R. T., Wahyuni, A., & Novilanti, F. R. E. (2023). Development of android-based learning to improve computational thinking skills in junior high school. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1308-1320.
- Suyatno, Suyono. 2015. Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan.

- Trio, T. A. P., Hidayati, N., & Jauharoh, F. E. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Games Berbantuan Website Wizer. me pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 11(2), 221-229.
- Waryanto, N., et al. (2017). E-book on Online Learning Interaction Model based on Android. *Journal of Physics: Conference Series*, 812(1), 012065.
- Wulandari, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Zhang, S., & Perez, M. (2017). Impact of Interactive E-book Design on Student Engagement. *Educational Technology & Society*, 20(3), 123–135.