

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y., & Desyandri. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Steam Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 294–308.
- Akmal, F. F., & Asikin, M. (2022). Kelayakan Bahan Ajar Inovatif Berbasis STEAM pada Materi Segiempat dan Segitiga. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 512–519.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Aprianty, D., Somakim, & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1–13.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949.
- Casmudi, & Prasetya, K. H. (2021). Kondisi Riel Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri Balikpapan (Tinjauan Implementasi Dan Problematika). *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 189–198.
- Darmawati, U. (2019). *Eksplanasi*. PT Aksara Sinergi Media.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di MI/SD pada Era Revolusi Industri 5.0. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 01(02), 82–89.

- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PBJL (Project Based Learning) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis. *Journal of Education*, 3(1), 7.
- Ginting, D. (2021). *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hasanah, N., Sugiarto, A. A. A., Mareta, E., Endang, A. T., & Hasanah, U. (2023). Implementasi TIK Untuk Guru SD Yang Inovatif. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 2(01), 86–99.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1809–1815.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Izzah, L., Bahar, H., & Puteri, G. (2020). Pengaruh Animasi Dalam Aplikasi Powtoon Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *Jurnal UMJ: Universitas Muhamamadiyah Jakarta*, 2(04), 1–7.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasajo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184–193.
- Kusuma, Y. (2020). Analisis Komunikatif Peserta Didik Pada Pokok Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(3), 102–112.
- Lestari, A. A., Mulyana, E. H., & Muiz, D. A. (2020). Analisis Unsur Engineering Pada Pengembangan Pembelajaran STEAM Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(4), 211.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142.
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227.
- Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio

- untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 119–132.
- Mailida, Y., Wandini, R. R., & Rahmah, M. F. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608–5615.
- Mauza, M. S. P., Sofiyana, M. S., & Rosyida, D. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Steam Terintegrasi Knisley Terhadap Literasi Numerasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 13(2), 44–45.
- Munthe, D. A. Y., Hasibuan, T. P., Sukma, D. P., Irfani, S. Y., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 5726–5744.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1598–1607.
- Pamungkas, D., Nugroho, A. A., & Sustaminawhanti, J. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Snowbrawl untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 2812–2822.
- Parniati, W., Hadi, Y. A., Hamdi, Z., & Husni, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEAM pada Pembelajaran Tematik Integratif di Kelas IV MI NW Ajan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6170–6176.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Junda, M., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76.
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis

- Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Rahayu, Y. N. P., Mukmin, B. A., & Imron, I. F. (2023). Kevalidan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Gambar Animasi pada Materi Energi Alternatif Siswa Kelas IV SDN Manggis 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 6111–6120.
- Rahmadhani, W., Sardijio, & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757.
- Rodiana, S. O. (2022). INFUTPEDIA: Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Sebagai Alternatif Pemecahan Masalah di Indonesia. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 151–160.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Rubiantica, R., Sutomo, M., & Suhardi, A. A. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(3), 98–104.
- Rustiawanti, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Pemahaman Materi Ekstenofik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar Pendidikan Anak Cerdas Dan Pinter*, 5(2), 161–165.
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128.
- Setiawan, E., & Krisnamurti, C. N. (2023). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII DI SMP N 1 YOGYAKARTA. *Kognisi: Jurnal Ilmu Keguruan*, 1(1), 66–72.
- Siregar, T. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Grub Penerbitan CV Budi Utama.
- Sulistiawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan

Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Guru Era Digital Learning. *Educational Learning and Innovation*, 2(1), 98–116.

- Suparya, I. K. (2021). Penerapan Pendekatan Whole Language dalam Kemampuan Berbahasa Indonensia Siswa Sekolah Dasar. *Wacana Akademik: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 121–129.
- Wahyudi, Yahya, M. D., Jenuri, J., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25–34.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33.
- Wandini, R. R., Siregar, T. R. A., & Iskandar, W. (2021). Analisis Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas V MI/SD Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 156–166.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.