

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, M., dkk. (2020). Pengaruh penggunaan media berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 115–123.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Chaeruman, U. A., & Saputra, S. D. (2021). 12 Prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning. Presentasi Workshop, Trisakti, Jakarta.
- Cucum, Rohayat, A., Rusmana, M., & Tetep. (2018) Penggunaan Media Pembelajaran Program Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pengembangan*, 3(1), 418-440. DOI:<https://doi.org/10.31980/Tp.V3i1.142.G217>
- Daryanto. (2018). *Penilaian pembelajaran kurikulum 2013*. Gaya Media.
- Diyana, H., dkk. (2019). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 45–53.
- Djojuroto, K., & Sumaryati, T. (2023). *Evaluasi media pembelajaran interaktif*. Literasi Nusantara.
- 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 Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Enjang, A., dkk. (2023). Teknik wawancara dalam pengumpulan data pendidikan. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 23–31.
- Hasnul Fikri, et al. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Maria, D. N., dkk. (2019). Multimedia interaktif berbasis android pada pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 88–
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Desain pengembangan instrumen penelitian*. UNY Press.
- Musfiquon, H. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Nugraha, M. S. ., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Nurhalifah, F., dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis mobile terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 20–30.
- Nurhasanah, N., Nasution, J. A., Nelissa, Z., & Fitriani, F. (2021). Peranan guru kelas sebagai pembimbing pada siswa SD. *Jurnal Suloh*, 9(2), 102– 112.
- Pargito. (2010). *Pengembangan model pembelajaran*. FKIP Universitas Lampung.
- pembobotan ROC. *Comforch: Journal of Computer, Informatics, and Technology*, 3(1), 12–22.
- Rustandi, C., & Rismayanti, I. (2021). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 15– 27.
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.

- Sarie, R., dkk. (2023). Pengaruh observasi dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 65–74.
- Satria, T. F., Yani, M. D., & Yanti, M. Y. (2023). Pengaruh media komik digital dan media teks multimodal terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 88–99.
- Simbolon, R. (2022). Konsep dasar bangun datar dalam matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 9(2), 102–110.
- Sofiana, T., & Susanti, S. (2022). Media Pembelajaran Makanan Hewan Berbasis Construct 3 di SDN Cikancung 3. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 87
- Supriyono. (2018). Media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76–84.
- Surjono, H. D. (2019). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Suryani, N. (2020). Efektivitas multimedia dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 42–51.
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/jtif.2020.v8.1.19-24>
- Unaenah, U., & Sumantri, M. S. (2019). Kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 321–330.
- Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 314–325. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p314-325>
- Wulandari, A. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 87–95.
- Yasaroh, I., & Tika, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif

“Si Bandar” pada materi sifat bangun datar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 33–41.

Yogyakarta. al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 5(2), 209–232.

Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.

Yusina, Y., & Prasetya, M. A. (2022). Penerapan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) dalam promosi kenaikan jabatan dengan pembobotan ROC. *Comfrorch: Journal of Computer, Informatics, and Technology*, 3(1), 12-22