

DAFTAR RUJUKAN

- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran volume bangun ruang di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ananda, T., Fitria, N., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman suku bangsa dan budaya melalui pembelajaran. *Prosiding*, 818–823.
- Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spin Game Berbasis Power Point pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 296–305. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1908>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan media permainan jenga keragaman budaya materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 302–312.
- Cris, S., & Dwiqi, G. C. S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8, 33–48.
- Destia, Vera, C. O., Firdaningsih, C., Wuriyani, D. S., & Rudyanto, H. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran spin game berbasis PowerPoint interaktif pada materi tema 7 subtema 1 untuk siswa kelas V sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74758>
- Dian, N. S. P., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Firdaus, C. S., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem gerak pada tumbuhan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(4), 1–10.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *SNISTEK*, 296–301.
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan media permainan spin roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar IPA di MI Al-Islamiyah Pasuruan. *4*(1), 12–19.
- Iswar, A., & Riawarda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran spin game pada materi shalat kewajibanku untuk siswa kelas III sekolah dasar. *2*, 19–26.
- 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. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Maisaroh, K., & Surya, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran roda berputar pada materi perubahan sosial budaya untuk siswa kelas VI SDN Katerban 2. 128–136.
- Makkih, F., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan media SETARA berbasis Android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, *8*(3), 275–281.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Muttaqin, M. Z., Siswono, Y. E. T., & Lukito, A. (2020). Pengembangan multimedia Lectora Inspire untuk pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 495–511.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan media interaktif spin game dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam Islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 10884–10890.
- Neha, L. I., & Ashari, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika pada materi bangun ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>

- Pangestu, W. A., & Hartoto, N. (2024). Pengaruh penggunaan media spinning wheel game terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34–56.
- Purba, N. A. (2023). Sosialisasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 3(2), 29–36.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi IPA sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Susilawati, L., Hermansyah, & Tanzimah. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(2), 167–178. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11650>
- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman nilai toleransi dan keberagaman suku bangsa siswa sekolah dasar melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada materi keanekaragaman hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.