

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: rosdakarya.
- Ali, M., Djatmiko, I. W., Sigit, Y., & Munir, M. (2010). Studi pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran guru dan siswa SMK di Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(1), 1-11.
- Aprianty, D., Somakim, S., & 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.
- Ardiyanti, D., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Shape Safari Berbasis Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Karakteristik Bangun Datar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 275-286.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran.
- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(6), 585-593.
- Astuti, D. P., Nuraini, N. L. S., & Roebyanto, G. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning Muatan Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 653-659.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Budi, S., & Soerjono, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hajidi, M., Mulyasari, E., & Fitriani, AD (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1), 373-378.
- Hidayah, T. A. Z., Anggarasari, N. H., & Nugraha, F. (2023). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(1), 81-88.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1 (3), 221-225.

- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Ismar, I., Astuti, I., & Suratman, D. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5987-5999.
- Kalifah, D. R. N., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV MI/SD. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(1), 75-87.
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi pengembangan media pembelajaran matematika. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 353-361.
- Malinda, F., Mulyono, D., & Yuneti, A. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 LUBUKLINGGAU. *Jurnal Pendidikan Dasar Silampari (PEJS)*, 3 (1), 12-20.
- Nadia, R., Shoffa, S., & Kristanti, F. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA DENGAN MENERAPKAN TEORI BRUNNER MELALUI PENDEKATAN RME. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Nasrina, A., Purba, H. S., & Mahardika, A. I. (2021). Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung dengan Metode Drill and Practice. *Computing and Education Technology Journal*, 1, 11-27.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227-237.
- Nurhaliza, S. M., Mudrikah, A., & Hakim, L. L. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Media Pembelajaran Geometry with Augmented Reality (GO-AR). *Prisma*, 11(2), 467-477.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*, 3(2), 333-352.
- PANJAITAN, R., ENDANG SRI MUJIWATI, E. S. M., & KUKUH ANDRI AKA, K. A. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL (PAPAN PECAHAN) UNTUK MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT SAMA SISWA KELAS III SDN SAMBI 2 KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif kearifan lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505-512.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran.
- Putri, S. A., Sukirwan, S., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar “SIPEMBADA” untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 96-107.
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, 4(2), 176-181.
- Rokhim, D. A., Rokayah, D. Y., Arifianti, D., & Kaukaba, S. Q. (2023). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar kimia pada materi SPU dalam pembelajaran hybrid. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 11(1), 102-102.
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-164.
- Suardi, (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi powtoon terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal inovasi penelitian*, 2(3), 1015-1024.
- Suryaningsih, S., Wardatunnissa, Y., & Purnamasari, I. (2025). Integrasi media digital kolaboratif dalam pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis naratif: Tinjauan sistematis. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Literasi*, 1 (1), 20-27.
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105-117.
- Ulfa, E. H. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI SKRIPSI*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Yuniarti, I., Karma, I. N., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan modul pembelajaran berbasis kearifan lokal tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 691-697.