

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2), 1–21. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i2.3829>
- Amikratunnisyah, & Santosa, S. (2022). Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pembelajaran Sains Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi Oleh: *Jurnal Lentera*, 372(2), 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Aprilia, A. P., Cahyaningrum, A., Amilia, F., & (2023). Penerapan Metode Audio Visual dan Imajiner Dalam Proses Pembelajaran anak pengidap Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), Slow Learner *Abdi ...*, 3(1), 1–23. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/7545><http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/download/7545/4592>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Cahyarini, F. K., Ngazizah, N., & Ratnaningsih, A. (2021). Pengembangan Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Proses Dan Karakter Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Macromedia Flash Development Based On Process Skills And Character Of Our Friend ' S Environmental Theme. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 334–338.
- Dr. H. Mazrur, M. P. (2023). *Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis IT*.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>

- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253–268. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i04.830>
- Jaenudin, U., & Sahroni, D. (2021). *Psikologi Pendidikan Pengantar Menuju Praktik*.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Jumiati, Ani Cahyadi, & Husnul Yaqin. (2023). Blended Learning, Flipped Classroom dan Metaverse pada Pendidikan. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 6(1), 92–103.
- Kurniawan, R. (2022). *PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PODCAST CLOSE THE DOOR “Ragil Mahardika.”*
- Lady Alfie, Sylvia Lara Syaflin, & Kabib Sholeh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>
- Made Sri Dewi, A., & Nyoman Ayu Lestari, P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 433–441.
- 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>
- Mayora, B. E. (2021). *PENGEMBANGAN LKS BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR KELAS V DI SEKOLAH DASAR*.
- Miftahurrohmah, L., & Karim, M. B. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android “ MENATU ” untuk Mengembangkan Perbendaharaan Kata Anak*. 1(c), 109–115.
- Muslimin, R. F. (2020). Penggunaan Edmodo Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding SEMADIK: Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 69–75.
- Naibaho, D. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DI SEKOLAH*.

- Noorhapizah, N., Diani Ayu Pratiwi, & Karmilla Ramadhanty. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Smart Model Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i2.3773>
- Nur Syabillahtul Jannah, Hari Antoni Musri, & Edgusnaldi Edgusnaldi. (2024). Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 4(1), 119–126. <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.749>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Putri, M. A., & Simbolon, P. A. . (2022). Model Pembelajaran Problem Solving Dan Korelasinya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(3), 87–91. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i3.263>
- Rahma, W. (2019). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI DAUR AIR DANPERISTIWA ALAM DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) SISWA KELAS V SDN 106805 DESA MANUNGAL KECAMATAN LABUHAN DELI KABUPATEN DELI SERDANG. *Skripsi*, 1–154.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49–60. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208>
- Rokhani, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Pemecahan Masalah (Problem Solving Method). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 45–50. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2776>
- Sakila, S. (2019). Metode Pemecahan Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.47269/gb.v5i1.77>
- Santi, L., Lubis, P. H. ., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 1–23.

- Sari, F. (2020). *PENGARUH PENERAPAN METODE PROBLEMSOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA*. 2(3), 155–159.
- Shelyana, T. A. (2021). *Implementasi Metode Pembelajaran Problem Solving Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Istiqomah Sambas* [http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/9394%0Ahttp://repository.iainpurwokerto.ac.id/9394/2/Shelyana Tri Agustin_ Implementasi Metode Problem Solving Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Istiqomah Sambas Purbalingga.pdf](http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/9394%0Ahttp://repository.iainpurwokerto.ac.id/9394/2/Shelyana%20Tri%20Agustin%20Implementasi%20Metode%20Problem%20Solving%20Pada%20Pembelajaran%20Tematik%20Kelas%20V%20Madrasah%20Ibtidaiyah%20Istiqomah%20Sambas%20Purbalingga.pdf)
- Siahaan, M., Tampubolon, K., Sitepu, N., Barus, S. E., Halawa, N., & Digital, M. B. (2024). *Peningkatan budaya literasi numerasi anak, melalui media belajar digital di desa daulu kecamatan berastagi kabupaten karo*. 5(2), 3505–3512.
- Sugiono. (2013). *METODE PENELITIAN* (pp. 1–256).
- Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5984–5994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>
- Wardani, A. M., Pratama, B., Herlianna, C. D., Pratama, D. O., Janah, H. N. M., Tamara, L. A., Soliha, M., & Faizah, U. N. (2021). Konservasi Sumber Daya Air Guna Terjaganya Kualitas Serta Entitas Air Baku. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1(65), 441–448. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Wibowo, E. W., Abdillah, A., & Nugroho, W. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi berbasis Macromedia flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas V SD NU Sleman. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 105–118. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahril, & Noviyanti, S. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Widyastantyo, H. (2023). Penerapan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA (SAINS) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kebonsari Kabupaten *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 1, 1–196.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*,

2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>

Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 581–590. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2919>

Hofstetter, F. T. (2001). *Multimedia literacy* (3rd ed.). New York:

McGraw-Hill. Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it work* (8th ed.). New York: McGraw- Hill.