

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022). Penerapan Media Inovatif dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sekolah Dasar pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 81–84. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1181–1188.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Cipta, G. T., Runtu, P. V. J., Sumarauw, S. J. A., Matematika, P., Matematika, F., Pengetahuan, I., & Manado, U. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Teorema Pythagoras Berbasis Adobe Animate CC*. 08(November), 2003–2014.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Elektro, P. T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Elektro, P. T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Elektro, P. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN INSTALASI TENAGA LISTRIK DI SMK NU GRESIK* Rizky Septian Maulana Puput Wanarti Rusimanto.
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52388>

- Fauzan, A., Purnamasari, A. I., Ajiz, A., Kaslani, K., & Tohidi, E. (2022). Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Game Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Prestasi. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 351–357. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1436>
- Fitriana, L. N., & Aziz, R. A. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Laut Berbasis Multimedia Interaktif*. 2(3).
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540–552. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>
- Kediri, K., Suite, I., & Sosial, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 10 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL*. 76, 128–134.
- Khatulistiwa, P. S. A., Kartinah, K., & Wijayanti, A. (2024). Pengembangan Media Dakon untuk Perkalian dan Pembagian Matematika pada Siswa SD. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 735–747. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1871>
- Mboeik, J. A., Nugraha, F. S., & Turmudi, H. (2025). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Pada Sekolah Dasar Kelas V Menggunakan Adobe Animate*. 644–654.
- Murdianingsih, A. K., Sumarno, S., & Siswanto, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2), 46–52. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i2.297>
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(03), 793–800.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55–66. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17600>
- Putri, N. A. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa*. 1(1), 27–33.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah*:

Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4), 1531.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>

Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Sd Lkia. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1–10.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1722>

Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>

Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79–88.
<https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>

Safitri, S. (2022). Analisis Swot Pondok Pesantren Al-Quran Cijantung Ciamis Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 96–106. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v6i1.860>

Setiawan, R. A., & Pratama, J. (2023). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Elemen Konsentrasi 4: Pemasaran Produk Wisata Berbasis Digital di SMK Negeri 2 Batam Menggunakan *National Conference for Community ...*, 5(September), 1113–1120.
<https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/8316>

Setiyanto, S., Fatah Yasin, I., & Nafiuddin, A. M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Software Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Graphic Design Training on Adobe Photoshop Software To Increase Student Innovation and Creativity. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 819–826.

Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48.
<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>

Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan pemanfaatan Multimedia. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>

Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarok, M. K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 6.

Widasari, C., & Solihin, F. K. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 3(2), 122–132.

- Wulandari, W. A., & Rayungsari, M. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peluang. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 90–98. <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.896>
- Zulkarnain, Z., Jumira Warlizasusi, Eka Apriani, Asri Karolina, & Sihombing, S. W. (2024). Perencanaan Strategis Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Madrasah Melalui Analisis Swot. *Leadership: Jurnal Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 147–159. <https://doi.org/10.32478/leadership.v5i2.2399>