

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asrial, Syahrial, Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Nugroho, P. (2019). Supporting Technology 4.0: Ethoconstructivist multimedia for elementary schools. *International journal of online and biomedical engineering*, 15(14), 54–66. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i14.11365>
- BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166–175. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.7919>
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan Dan Bagian-Bagiannya di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 03(01), 9–17.
- Cris Smaramanik Dwiqi, G., Gde Wawan Sudatha, I., & Studi, P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Nomor 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fridiyanto F., Purwaningrum S, Abdullah, A. R., Rosi F., Haryanto T., Farih A., & Setyawan C. E. (2022). *Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hamalik, O. (1990). *Sistem internship kependidikan teori dan praktek*. Bandung : Mandar Maju
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022. Kemendikbud RI, Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: KEMENDIKBUD
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: KEMENDIKBUD
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1A), 1–11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Kustandi, C. & S. B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Maulida. (2023). *Implementasi Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Kelas IV Di SD Muhammadiyah 4 Batu*. Universitas Negeri Malang.
- Mawarni, A. D., Adi, W., & Sumaryati, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan *Software Exe* Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS Sma Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Tata Arta : Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2), 171–178.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV. www.cvalfabeta.com

- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79–83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *JURNAL VARIDIKA*. Website: <http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika>, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2i.10220>
- Pane, A., & Dasopang, D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Pardosi, K. F., & Sibuea, A. M. (2015). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1), 29–42.
- Putri, R. (2019). Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Di Sekolah. *Universitas Negeri Padang*, 1–9.
- Rahimah, R. (2022). Peningkatan kemampuan guru SMP negeri 10 kota tebingtinggi dalam menyusun modul ajar kurikulum merdeka melalui kegiatan pendampingan tahun ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 92–106.
- Ramadhan, J. S. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Berbasis Aplikasi Android Pada Subtema Komponen Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Ramaikis Jawati. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi II. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250–263.
- Rizka Widayanti, Kristanti Winarti H., Tamsik Udin, Elly Anjarsari, Suharto, Nur Dahniar, Sundari, & Jamaludin. (2022). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. HAMJAH DIHA FOUNDATION.

- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta Kencana Prenada Media Grup.
- Setiawan, A. S. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Palangka Raya:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sherly, Dharma E, & H. B. Sihombing. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. Di dalam: Al-Banjari MA, editor. *Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0. Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan*, 183–190.
- Sudjana, N. & R. A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset .
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.CV.
- Supiyarto. (2018). Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi*.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyitno. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.
- Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., Nugroho, P., Septiasari, R., Pratama, R. A., & Perdana, R. (2019). Increased Behavior of Students' Attitudes to Cultural Values Using the Inquiry Learning Model Assisted by Ethnoconstructivism. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 166–175. <https://doi.org/10.26858/est.v5i2.9670>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4), 240–247. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336>
- Winataputra, U. S. (2014). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*.