

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2012). *KBBI Daring*. Jakarta: Kemdikbud. Diakses pada 15 Februari 2026, dari <https://kbbi.web.id/>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models (Fourth Edition)*. New York: ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hannafin, M. J. & Peck, K. L. (1988), *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Macmillan.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Kusumawardani, N. M., Yulastini, N. K., Rahayu, D. S., & Sari, N. K. (2022). PEMANFAATAN JENIS -JENIS MEDIA BK DI SEKOLAH PADA PEMBELAJARAN DARING. *Widyadari*, 24-33.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari, D. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA*. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2(2), h.8-18

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, R. B. (2009). *Model-model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Profil SDIT Nurul Iman. Diakses pada 19 Januari 2026 dari <https://nuruliman.sch.id/sd-islam-terpadu-nurul-iman/>
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahmatyas, S. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA*. DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), h.19-23
- Rifai, A. (2015). *Multimedia Pembelajaran*. Cirebon: Nurjati Press.
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning: An Action Guide for Teachers and Trainers*. London: Kogan Page Limited.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., Hermawan, T. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs DARUL ULUM MUHAMMADIYAH GALUR*. INTERSECTIONS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 5(2), h.26-37
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trikesumawati et. al., (2025). *PERAN MEDIA DALAM Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern*. JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT, 2(1), h.531-539
- Ubabuddin. (2019). *HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. Jurnal Ilmiah Edukatif, 5(1), h.18-27.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Warsita, B. (2013). PERKEMBANGAN DEFINISI DAN KAWASAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN SERTA PERANNYA DALAM PEMECAHAN MASALAH PEMBELAJARAN. Jurnal KWANGSAN, 72-94.

