

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Yunus Al Hilal dan Nanang Nabhar Fakhri Auliya. (2021). *“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang”*. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus) 4, no. 2 (Desember).
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Andi Quraisy. (2020). *“Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk”*. J-HEST: Journal of Health Education, Economics, Science, and Technology 3, no. 1.
- Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly Hidayah. (2021). *“Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa”*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains 5, no. 2.
- Arief S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artauli Ling Ling. (2023). *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa”*. Journal On Education 6, no. 1: 3345–3357.
- Asep Nanang Yuhana dan Fadillah Aisyah Aminy. (2019). *“Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa”*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam 7, no. 1.
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Cet. XIII. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- A.S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 105–108.
- Balkist Siti Pujia Pradestya Rakha dan Imswatama Aristya. (2019). *“Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Kognitif”*. Jurnal Ummi.Ac (Universitas Muhammadiyah Sukabumi).
- Berkat Karunia Zega dan Wahyu Suprihati. (2021). *“Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak”*. Veritas Lux Mea: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen 3, no. 1: 17–24.
- B. Fitri Rahmawati. (2020). *“Penggunaan Media Interaktif PowerPoint Dalam Pembelajaran Daring”*. Fajar Historia 4, no. 2 (Desember): 60–67.

- Candy dkk. (2022). *“Pengaruh Kegunaan, Keandalan Dan Fungsionalitas Terhadap Efisiensi Pembayaran E-Money”*. YUME: Journal of Management 5, no. 2.
- Damawaty Tarigan dan Sahat Siagian. (2015). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi”*. Jurnal Teknologi & Komunikasi Dalam Pendidikan 2, no. 2: 187–200.
- Dian Andesta Bajuri. 2018. *“Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar”*. Jurnal Literasi 1: 39.
- Dr. Adelina Hasyim. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi.
- Dr. Muhammad Hasan dkk. (2025). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Dr. Sri Sumarni. (2019). *“Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)”*. Universitas Islam Negeri Kalijaga Yogyakarta.
- H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Husdarta dan Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Ismi Dwi Sasmitha. (2024). *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*.
- Ita Rahmawati dan Rissalatul Illiyin. (2021). *“Pengaruh Motivasi, Persepsi Dan Sikap Konsonan Terhadap Keputusan Pembelian HP OPPO”*. Jurnal Ilmiah Hospitality 10, no. 1.
- Leny Marinda. (2020). *“Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar”*. An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman 1: 116–152.
- M. Deni Siregar dan Dewa Putu Partha. (2020). *“Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor Di SD Negeri 2 Selong”*. Jurnal Konseling Pendidikan 4, no. 1.
- Muhammad Nur Febrian Syah. (2023). *“Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan.”*. Journal of Mechanical Engineering Learning 12, no. 1.

- Mulyono Abdurrahman. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nih Luh Putu Sintia Dewi. (2021). “*Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan* 5, no. 1: 76–83.
- Nur Mazida Nafala. (2022). “*Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*”. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, no. 1: 125.
- Nuryadi, Tutut Dwi Astuti dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. (2019). “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1: 45–50.
- Rizky Aulia Rahmani dan Muhammad Abduh. (2022). “*Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi*” *Universitas Muhammadiyah Surakarta* 6: 2456–2465.
- Rudi Hartono. (2019). “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu*” *Universitas Muhammadiyah Makassar*, hlm. 15.
- Santi Yakpi, Novi Andri Nurcahyono, dan Yanti Mulyanti. (2023). “*Analisis Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Self Confidence*”. *Jurnal Education FKIP UNMA* 9, no. 3: 1577–1587.
- Sarfinus Gulo. (2022). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint*”. *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (Mei): 291–299.
- Selfia Selvi Sekviyanu, Matsun, dan Boisandi. (2024). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Getaran dan Gelombang*”. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya* 7.
- Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Bandung: CV Jejak.
- Septy Nurfadhillah. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.
- Sheryl Marlita Ariyani. “*The Effectiveness of Technology-Based Interactive Learning Media to Improve Students’ Cognitive Skill at Islamic Elementary School*”. *Jurnal Ilmiah*.

- Siti Nurjanah. (2020). "*Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro*". Jurnal of Islamic Elementary Education 1: 39.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., dan Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Edisi 9. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Supriadi, Amar Sani, dan Ikrar Putra Setiawan. (2020). "*Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa*". YUME: Journal of Management 3, no. 3.
- Supriyaddin dkk. (2020). "*Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Macromedia Flash*". Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan 1 (Oktober): 1–7.
- Syafrinaldi. "*Peran Data dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi*". Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, hlm. 101–110.
- Talizaro Tofonao. (2018). "*Penerapan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*". Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, no. 2: 103.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibawanto. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. hlm. 19.
- Wisnu Nugroho Aji. "*Model Pembelajaran Dick and Carey Dalam Pembelajaran*".
- Yulistina Nur DS. (2022). "*Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar*". Jurnal Basicedu 6, no. 4: 6190–6196.
- Yunus Winoto. (2020). "*Rancang Bangun Dokumentasi Budaya Tentang Situs Bumi Alit Kebuyutan Dalam Bentuk Bloket*". Jurnal Artefak 7, no. 2.
- Zainal Aqib. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia, hlm. 30.
- KBBI. Diakses 11 Oktober 2024. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif>.