

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Penulis, “Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *ResearchGate*, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/385713006_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_VIDEO_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA
- [2] Badan Pusat Statistik, (2018) Penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (p2tik) sektor pendidikan 2018. Diakses pada 25 November 2024. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/publication/2018/12/24/27971845a9d616341333d103/penggunaan-dan-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi--p2tik--sektor-pendidikan-1.html>
- [3] I. N. Laila, “Tantangan dalam implementasi media pembelajaran,” *Ismu Nurul Laila*, pp. 145–152, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.30659/ijocs.3.2.145-152>
- [4] Digikidz Indonesia, “Our vision,” 2024, accessed: 2024-11-15. [Online]. Available: <https://digikidz.id/our-vision>
- [5] F. T. S. Utomo, “Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 3635–3645, 2023. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/374494541_INOVASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_EFEKTIVITAS_PEMBELAJARAN_ERA_DIGITAL_DI_SEKOLAH_DASAR
- [6] Leskompi, “Mengenal aplikasi unity,” 2024, akses pada 15 Desember 2024. [Online]. Available: <https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-unity/>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A