

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmanan, I. W., & Margunayasa, I.G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10 (1), 1-8.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Atep Sujana, D. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Implementasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdhal & Risnawati (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
- Darmadi, Hamid, dkk. (2018). *Pengantar pendidikan suatu konsep dasar, teori, strategi, dan implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Gava Media
- Devega, A., T. & Ghea, P., S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMK. *Engineering and Technology International Journal*, 1(1), 11-18.
- Fauzia, F. A. & Junaidi, F.E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 372-386.
- Firdaus, Y. A & Yoyok. Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 240-249.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Malang: Sekolah Tinggi Informatika & Komputer*, 130-134.
- Husniyah, Nur Azmi. (2021). *Pengembangan Booklet Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Di Kelas IV SD*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.

- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis PowerPoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Indra, Widya & Yanti Fitria (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 59-66.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Munir, Muhammad. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Journal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22(2), 184-190.
- Nugroho, Arosyid Wahyu, dkk. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi “Marbel Fauna” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). 6686-6694.
- Nurkancana, Wayan. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Prasetyo, A. F & Suhandi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198-1209.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, A., & Wiranda, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SD dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 31-39.
- Rahmadani, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-940.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Riva'i, Zaenal., Nurina, A., & Achmad, F.D. (2020). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9(2), 106-119.

Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Saputro, Budiyono. (2017). *Manajemen Penelitian dan Pengembangan*. Salatiga: Aswaja Pressindo.

Sari, D. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Sijoya, Putrako. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Tema 7 Sub Tema 3 Kelas IV SD*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.

Siregar, Eveline & Frista, D. R. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240-247.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Surahman, F, dkk. (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema Cuaca Subtema Perubahan Cuaca Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Minda*, 1(2), 5-7.

Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wardani, O. P. dan Pujiastuti, H. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Konteks Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika Untirta*. 3(4), h. 263-270.

Widiastuti, N. I & Irwan, S. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1(2), 41-48.

Zahid, M. Z. (2018). Aplikasi Berbasis Android untuk Pembelajaran: Potensi dan Metode Pengembangan. *Jurnal PRISMA*, 1, 910-91.