

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. (S. Saleh, Ed.) (1 ed.). Medan: CV. Widya Puspita.
- Anggriawan, C. O., Januarto, B., & Kurniawan, A. W. (2019). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Guling Depan dan Guling Belakang Pada Senam Lantai Melalui Multimedia Interaktif Untuk Kelas VII SMP Negeri 1 Sumberpucung Kabupaten Malang. *Motion*, 10(2), 92–100.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (M. Syauqi, Ed.) (1 ed.). Serang Baru: Penerbit Laktisa Indonesia.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra*, 5(1), 181–188.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., Tahrim, T., Anwari, A., Rahmat, A., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. (F. Sukmawati, Ed.) (1 ed.). Klaten: Tahta Media Group.
- Ibrahim, A., Alang, A., Madi, Bahariddin, Amad, M., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. (I. Ismail, Ed.) (1 ed.). Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0*, 2(1), 28–31.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset dan Teknologi.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Wijayanti, A. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwara*, 1(4), 1–14.

- Mishra, A., & Mathuria, M. (2017). A Review on QR Code. *International Journal of Computer Applications*, 164(9), 17–19.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prodising Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nafisah, D., & Rachmadyanti, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PETA Puzzle sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar. *SHEs: Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(3), 482–491. Diambil dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Namira, S., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (PETINSUBA) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas V SD. *JPGSD*, 10(4), 771–781.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Purba, N., Gandamana, A., Karo-Karo, D., Rozi, F., & Usman, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Retaya (Replika Peta Budaya) menggunakan Problem Based Learning pada Tema 8 Subtema 1 Pb 3 Kelas V SDN 104188 Desa Medan Kairo T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7935–7944.
- Rusilowati, A., Juhadi, & Widiyatmoko, A. (2022). Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. *Universitas Negeri Semarang*. Diambil Februari 20, 2024, dari <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Sanubari, F. (2023). *Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B*. Direktorat Sekolah Dasar.
- Sardiyanah. (2015). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *AL-QALAM Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 174–196.
- Sriwijayanti, R. P., Anjarwati, A., & Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Peta Budaya Sub Pokok Bahasan Keanekaragaman Budaya Indonesia Kelas V SD Negeri Curahsawo. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 91–95.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (22 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (1 ed.). Yogyakarta: UNY Press.

- Suryani, L., Nurdin, M. K., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 84–95.
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *ISTIQRA'*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (1 ed.). Pekanbaru: Taman Karya.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (1 ed.). Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. (P. Sprastowo, L. Winingsih, & I. Zamjani, Ed.) (1 ed.). Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA) .