

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, Syaiful, et al. "Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android." Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020.
- Ahsani Diningsih dan Naniek Sulistya Wardani, "Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 2 (15 April 2021): 539–48.
- Amir Fatah Sofyan, Agus Purwanto, Digital Multimedia Animasi Sound Editing Dan Video Editing, (Yogyakarta: Andi, 2020) 2
- Anisa Rizky Amalia Ulhaq Zuhdi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bekal Saya Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah dasar" 09 (2021).
- Arin Tentrem Mawati, et.al., Strategi Pembelajaran, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021)
- Armando Gianfranco Orlando Nguru, Rosita Dwi Ferdiani, dan Trija Fayeldi, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat," 7 April 2020.
- Audina, Lia, Teti Rostikawati, dan Resyi A. Gani. "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan." Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11, no. 6 (26 Desember 2022): 1996.
- Azizatunnisa, Fatkhil, Tunjungsari Sekaringtyas, dan Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah" 6, no. 1 (t.t.).
- Blasius Sudarson, "Memahami Dokumentasi", Acarya Pustaka 3, No 1 (Desember 2017)
- Bulan Mella, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta, "Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya," Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 6, no. 1 (16 April 2022): 127–36.
- Daryanto, Evaluasi Pendidikan,(Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Deni Saryanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Sleman" 7 (2018): 562.
- Desak Putu Agung Yuliana Kasuma Dewi, "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV," Educatio 18, no. 1 (30 Juni 2023), <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/18656>.
- Dhaniawaty, R. P., A. L. Suci, and B. Hardiyana. "Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII." Jurnal Teknologi dan Informasi 11.2 (2021): 183-194.
- Diningsih, Ahsani, dan Naniek Sulistya Wardani. "Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta

- Didik di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 2 (15 April 2021): 539–48.
- Faisal Anwar, et.al, *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, (Makassar, Tohar Media, 2022)
- Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, dan Uswatun Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah” 6, no. 1 (t.t.).
- Febriani, Meli. "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7.1 (2021): 61-66.
- Hadiyanti, Agnes Herlina Dwi. "Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.6 (2021): 4356-4362.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia." (2019).
- Haudi, Hendrian Yonata, *Sumber Daya Manusia Dan New Normal Pendidikan*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2020) 82-83
- Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Yogyakarta, UNY Press, 2017)
- Hery Agus Susanto, “Pemahaman Pemecahan Masalah Pembuktian Sebagai Sarana Berfikir Kreatif,” dalam *Dalam Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan dan Penerapan*
- Heryanto Lumbantoruan, *Pemahaman Tentang Perangkat Pembelajaran Di Micro Teaching terhadap Kesiapan Praktek Mengajar Mahasiswa Fkip Unpas*, (Bandung: Universitas pasundan bandung, 2018)
- I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi dan Ni Nyoman Ganing, “Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (14 April 2022): 81–87, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>.
- I Made Ratnathatmaja dan I Wayan Sujana, “Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 5, no. 1 (20 Mei 2022): 127–35.
- Inayah, Mutiara Estu, Arsyi Rizqia Amalia, dan Astri Sutisnawati. “Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (30 Juni 2023): 1108–15.
- Jean Piaget. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia, 2002
- Kesumawati, “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa SMP Melalui Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI),” *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, (2012), 20
- Lia Audina, Teti Rostikawati, dan Resyi A. Gani, “Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (26 Desember 2022): 1996.
- M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 44-45
- Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). Microsoft Powerpoint pada Aplikasi Android dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis, *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. 6(2), 265-273.

- Mella, Bulan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta. "Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (16 April 2022): 127–36.
- MIPA, (2011): 192
- Muhamad Anwar, "Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongok 1 Blitar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014
- Muhamad Guntur Andrean Setyawan, Sutrisno Sahari, dan Erwin Putera Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash Pada Tema 7 Subtema 2 Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar" 4 (2022): 103.
- Muhammad Sidik, "Perancangan dan Pengembangan E-Commerce Dengan Metode Research and Development", *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas*, No 1 (Juni 2019)
- Mutiara Dwi Nawangwulan dkk., "Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar" 6, no. 2 (2022).
- Mutiara Estu Inayah, Arsyi Rizqia Amalia, dan Astri Sutisnawati, "Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (30 Juni 2023): 1108–15.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakraya, 2012)
- Nawangwulan, Mutiara Dwi, Ratna Niken Anggraeni, Khoridatul Bahiyyah, dan Ani Nur Aeni. "Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar" 6, no. 2 (2022).
- Neni Citra Dewi, "Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, No. 1 (2020)
- Nono Heryana Rafi Augie Ramadhan, "Penerapan Multimedia Interaktif Game Edukasi Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Research and Development" 07, no. 04 (3 Agustus 2021).
- Norma dewi shalikhah, dkk, "Media Pembelajaran Interaktif Lector Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran", *Sinta 3: jurnal penelitian komunikasi*, vol. 20. No. 1 (2017): 11, diakses pada tanggal 3 Oktober 2020, <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842/2718>
- Norrizqa, Hidayati. "Berpikir kritis dalam pembelajaran ipa." *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam 1.1* (2021).
- Orlando Nguru, Armando Gianfranco, Rosita Dwi Ferdiani, dan Trija Fayeldi. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat," 7 April 2020.
- Otong Suhyanto dan Eva Musyrifah, "Pengaruh Strategi Heuristik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika* 2, no. 2 (2016): 44
- Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri. "Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem

- pernapasan di Kelas XI SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8.1 (2020): 141-151.
- Podungge, Anance Fransin Presilia, dan Iskandar Ladamay. "Pengembangan Game Edukasi 'Smart Worm' Berbasis Android Materi IPS Kergaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" 6 (November 2022).
- Putra, I. Gede Darma, and I. Wayan Sujana. "Hasil belajar ips menggunakan kolaborasi model discovery learning berbasis media animasi." *Journal of Education Technology* 4.2 (2020): 103-109.
- Rafi Augie Ramadhan, Nono Heryana. "Penerapan Multimedia Interaktif Game Edukasi Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Research and Development" 07, no. 04 (3 Agustus 2021).
- Ratnathatmaja, I Made, dan I Wayan Sujana. "Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS." *Journal for Lesson and Learning Studies* 5, no. 1 (20 Mei 2022): 127–35.
- Rista Mukaroma & Ina Agustin, "Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, No. 1 (2022)
- Rosidah, Rosidah, et al. "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD." *Seminar Nasional Paedagoria*. Vol. 2. 2022.
- Sanjani, Devi, and Yulia Tri Samiha. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Education Game." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*. Vol. 3. No. 1. 2020.
- Santika, I. Gusti Ngurah, I. Wayan Suastra, and Ida Bagus Putu Arnyana. "Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran ipa." *Jurnal Education and Development* 10.1 (2022): 207-212.
- Sari, Tri Novita, and Abdul Ghoni. "Pengembangan media pembelajaran IPA melalui game interaktif berbasis Paliber (papan lingkaran berputar) pada materi ekosistem." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10.6 (2021): 1540-1546.
- Saryanto, Deni. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Sleman" 7 (2018): 562.
- Setya Dewi, I Gusti Ayu Bintang, dan Ni Nyoman Ganing. "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (14 April 2022): 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>.
- Setyawan, Muhamad Guntur Andrean, Sutrisno Sahari, dan Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash Pada Tema 7 Subtema 2 Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar" 4 (2022): 103.
- sin Presilia Podungge dan Iskandar Ladamay, "Pengembangan Game Edukasi 'Smart Worm' Berbasis Android Materi IPS Kergaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" 6 (November 2022).
- Sobron, A. N., and Rani Bayu. "Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 1.2 (2019): 30-38.

- Sri Wulan Anggraeni, et.al, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 06 (2021) 5317
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D" (2016): 422.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009),
- Suparman, Tarpan, Anggy Giri Prawiyogi, and Reni Endah Susanti. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.2 (2020): 250-256.
- Ulhaq Zuhdi, Anisa Rizky Amalia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bekal Saya Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah dasar" 09 (2021).
- UU RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. [https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU\\_20\\_2003.pdf](https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU_20_2003.pdf)
- Yani, Delima Putri, and Elise Muryanti. "Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 16274-16281.
- Yuliana Kasuma Dewi, Desak Putu Agung. "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV." *Educatio* 18, no. 1 (30 Juni 2023). <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/18656>.