

## DAFTAR PUSTAKA

- Advinda, L. (2018). *Dasar-dasar Fisiologi Tumbuhan*. Deepublish.
- Aisyah, R. J. D. K. (2017). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA NEGERI 15 PALEMBANG*.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ali Sadikin., Afreni Hamidah (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6(2):214-24
- Andrijati, Noening. (2014). *Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD Tegal*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 31(2)
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arifin, Y., Ricky, M.Y., & Yesnaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: Widia Inovasi Nusantara.
- Astiti, D. (2015). *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. *Jurnal Formatif*. 5(1)
- Aula, B. (2020). *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student AAdventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4, 21–28.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyani, S. N., Sugiharto, B., & Santosa, S. (2020). *Analysis of Student Response Using Rasch Modeling to The Android-Based Educational Game Learning Media "SiGN" (Synchronization Game for Metabolism Education)*. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453841>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Desti, N. (2020). *Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli*.
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA ARTICLE INFO*. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Haul, S., Yosef, ;, Narut, F., & Nardi, M. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di SEKOLAH DASAR (THE IMPLEMENTATION OF ENVIRONMENTAL AWARENESS CHARACTER EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS)*. Dalam *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Nomor 1).
- HJ. Kudisiah. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN BEDUS Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(20), 195.
- Inawan, D. S., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup*. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151–161. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p151>
- Ismail, A. (2017). *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa pada Mata Kuliah Fisika Dasar*, 2 (2).
- Kustandi. & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Liwa Ilhamdi, M., Novita, D., & Nur Kholifatur Rosyidah, A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD*. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1 (2), 49–57. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.162>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak Publisher.
- Mulyani, Sri. (2019). *Anatomi Tumbuhan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. CV. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com).
- Netrilina. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(2), 143-153.

- Niswati, Za'imatun, Ari, Syamsiah, Chatrina, Gita, and Itsar. (2020). *The Design and Development of Android-Based 'Puzzle Games' Mathematics Learning Media.*"
- Novitasari, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.* FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 2 (2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurjanah, A., Dalifa, D., & Noperman, F. N. (2020). *Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping terhadap Hasil Belajar SISWA SD.* JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3 (2), 258–264. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.258-26>
- Nurmadiyah. (2016). *Media Pendidikan .* Jurnal Islam & Peradaban , 5.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android.*
- Pristiwanti, D. (2022). *Pengertian Pendidikan .* Jurnal Pendidikan dan Konseling , 4.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan.* Jurnal Basicedu, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Putra, A., Soepriyanto, Y., & Husna, A., (2018). *Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD.* Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. 1(4).
- Putri, O. :, Nadhifah, L., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Ssekolah Dasar ANDROID BASED-ON NTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA TO IMPROVE THE STUDENT'S UNDERSTANDING OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOL.*
- Purwaningtyas. 2017. *Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Berbasis Online dengan Program Edmodo.* Jurnal Pendidikan, 2(1).
- Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & S, Z. M. (2018). *Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School.* Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2018). <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.67>

- Raharjo, A., Rafi'i., Hartono. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 7(2).
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Ramadhani, R., & Muhtadi, A. (2018). *Development of Interactive Multimedia in Learning Islamic Education*. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 9. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i6.488>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahronih, S., & Dahlia, Y. (2021). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bagian-bagian Tumbuhan Menggunakan Media Gambar*. *PERISKOP : Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.58660/periskop.v2i1.17>
- Samatowa, Usman. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Sari, B. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.
- Setyorini, V. A. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada Pembelajaran Akutansi*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Suranto, & S. (2017). *Penerapan Kebijakan Full Day School terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 181–189.
- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1-16
- Swara, G. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah*.

- Syukriah, F., & Pranggarani, L. (2016). *Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan*. Triana, P., & Widowati, H. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan*.
- Triana, P., Widowati, H., Achyani. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan*. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wisudawati, A. W. (2015). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar*. Tesis Pendidikan Pasca Sarana Universitas Negeri Malang.