

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Lestari, A., Hendri Mulyana, E., & Abdul Muiz, D. L. (2020). *Analisis Unsur Engineering pada Pengembangan Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 4).
- Anggeraini, R., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). Kendala Guru Paud Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. In *Jurnal PENA PAUD* (Vol. 1, Issue 1).
- Anggita, Z. (2020). *PENGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 7(2), 44–52.
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). *MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA*.
- Atiaturrahmaniah, Ida Bagus Putu Aryana, & I Wayan Suastra. (2022). *Peran Model STEAM dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Siswa Sekolah Dasar*.
- Azizah, S. N., & Masub Bakhtiar, A. (2022). GAYA BELAJAR AUDIO VISUAL DAN KINESTETIK MELALUI VIDEO EDUKASI TERHADAP PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH. In *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* (Vol. 321, Issue 2).
- Ba'diana, A. lestari, Dwi, F. S., Rahmatia, Fathurrahman, M., & Syahira. (2023). *ANALISIS MASALAH DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMP NEGERI 5 KOTA SORONG DITINJAU DARI PERSEPSI SISWA*. 1(1), 2023. <https://doi.org/10.33506/jpm.v1i1.1872>
- Badriah, A., Fahmi Imron, I., & Laila, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN ANALISIS PERAN EKONOMI DALAM KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR*. 4(2).
- Chasanah, N., Musadad, A. A., & Musa, P. (2021). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Video*.
- Chrisyarani, D. D., Setiawan, A. D., & Yoel, C. T. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04).

- Dwiqui, G. C. S., Wawan Sudatha, I. G., & Ilia Yuda Sukma, A. I. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Issue 2).
- Farida Nur Kumala. (2016). *PEMBELAJARAN IPA SD*.
- Fitria, A. (2015). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*.
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). *PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS PJBL (PROJECT-BASED LEARNING) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS* (Issue 1).
- Gumilar, E. B. (2023). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN IPA PADA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH*.
- Harpeni Dewantara, A. (2020). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA BERBASIS IT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3).
- Indriyani, L. (2019). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA* (Vol. 2, Issue 1).
- Jie, B., Eric, E., Mervyn, D., Anggrianto, V., & Kelvin, K. (2023). Pemanfaatan Dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Pada Bidang Sosial. *Journal of Information System and Technology*, 4(2), 392–397.
- Kasmalaili. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Kelas IV SDN 21 Bandar Buat Kec.Lubuk Kilangan*.
- Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja, Mp. I. (2020). *INSTRUMEN PENELITIAN*.
- Laila, A., Sahari, S., Id, L. A. C., Guru, P., & Dasar, S. (2016). *PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN BARANG-BARANG*

BEKAS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN.

- Laila, A., & Imron, I. F. (2023, August). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 1303-1311).
- Laila, A., Mahendra, Y. M., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 119-132.
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA*, 3(1), 95-108.
- Luh Niken Ayu Putri, N., Sarjana, K., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Unsur-unsur dan Bagian-bagian Lingkaran Untuk Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5607>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BUNDER III. In *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marga Mahendra, Y., Laila, A., & Nitya Santi, N. (2020). *Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya*.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Nabila Nur Annisa, Erna Suhartini, Muhammad Ramli Buhari, & Andi Asrafiani Arafah. (2023). Pengembangan LKPD IPA Berbasis STEM pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Materi Bunyi Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL*

PENDIDIKAN MIPA, 13(1), 170–176.

Nisa', A., Sulistiowati, K., & Pd, M. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PROSES FOTOSINTESIS PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SDN JAJARTUNGGAL III/452 SURABAYA*.

Novitasari, N., & Aini Zaida, N. (2022). *PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI* (Vol. 6, Issue 1).

Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.

Oktaviara, A. R., & Pahlevi, T. (2019). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara*.

Purbo Asmoro, B., & Dwi Mukti, F. (2019). *PENINGKATAN RASA INGIN TAHU ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA SISWA KELAS VA SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGROTO 02* (Vol. 2, Issue 1).

Putera Permana, E., & Nourmavita, D. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MENDESKRIPSIKAN DAUR HIDUP HEWAN DI LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.

Rahmawati, A. (2021). *Pengembangan Video Animasi Dengan Aplikasi Powtoon Berbasis Etnosains Materi Bioteknologi pada Kelas IX SMP/MTs*.

Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). *Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106-121.

Ramadhani, H. P. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA tentang Siklus Air melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

- Rizal Farista, & Ilham Ali M. (2018). *pengembangan video pembelajaran*.
- Rodiana, S. O. (2022). INFUTPEDIA: Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Sebagai Alternatif Pemecahan Masalah di Indonesia. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 135–143.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rusniawati, N., & Azzahroh, P. (2022). EFEKTIVITAS PELVIC TILT EXERCISE TERHADAP PENURUNAN NYERI PUNGGUNG PADA IBU HAMIL TRIMESTER III DI DESA CIMANGGU WILAYAH KERJA PUSKESMAS CIMANGGU KABUPATEN PANDEGLANG TAHUN 2021. In | *Jurnal Kebidanan* (Vol. 11, Issue 2).
- Safira Putri Mauza, M., Sari Sofiyana, M., & Anindia Rosyida, D. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERINTEGRASI KNISLEY TERHADAP LITERASI NUMERASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 13(Desember), 45–55.
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sa'ida, N. (2021). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sanjaya, Wina. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan
- Sholikah, R. A., & Kowiyah, K. (2024). *Pengembangan E-modul Matematika Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 10(2), 349-

360.

- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). *Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Sugiharti, R. E., & Sukowati, T. Z. (2020). PENDEKATAN SCIENCE ENVIRONMENT TECHNOLOGY SOCIETY (SETS) SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI CAHAYA DI SEKOLAH DASAR. In *PEDAGOGIK: Vol. VIII* (Issue 2).
- Sugiyono. (2017). *metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-R&D*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Syafi'i, I., Zahwa, F. A., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI*. 19, 1.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Ulfa Hidayah, M., & Jumadi. (2023). *Filsafat Pedagogi Kritis dalam Pendidikan IPA*.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yuanita, Y., & Kurnia, F. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis stem (science, technology, engineering, and mathematics) materi kelistrikan untuk sekolah dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 199-210.