

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, L. N. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 43-50.
- Akbar, M. (2019). Conjunctival Laceration Of The Tarsalis Palpebra Inferior Et Causing By A Fishing Hook. *Medical Profession*.
- Amalia, P. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Arifien, M. S. (2022). Development Of Profkids Learning Media In Science Learning Digestive System Materials. *Jpse : Indonesian Journal Of Primary Science Education*.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmarika. (2022). Mengasah Kemampuan Softskills Dan Hardskills Calon Guru Sd/Mi Pada Metode Microteaching Mlalui Pengembangan Media Visual Mahasiswa Pgmi Umri. *Pendidikan Islam*.
- Aulia, M. &. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar.
- Aurora Sukma, E. A. (2024). *Skripsi Pengembangan Aplikasi Media Puzzle Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Biologi Sub Materi Daur Biogeokimia*. Magelang: Perpustakaan Untidar.
- Azizah Zayyana Fatati, K. A. (2018). Validasi Preliminary Product Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungsi Untuk Siswa Sma. *Jurnal Bioedukatika*, 15-21.
- Bopo, G. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.

- Bopo, G. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
- D Susanti, A. R. (2021). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 34-42.
- Efendi. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Fadhlan, T. A. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Ilmiah Media Sisfo*.
- Fatira, M. A. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhaksti Persada.
- Fatmawati. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X.
- Fitri, F. (2023). *Pengembangan Media Papan Pintar Berbasis Digital Menggunakan Padlet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Vi Di Sd/Mi*. Yogyakarta: Institutional Repository Uin Kalijaga Yogyakarta.
- Fransiska, Y. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jcpa*, 635-643.
- Hapsari, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Basicedu*, 2384-2394.
- Harefa, E. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Dengan Menggunakan Model Addie. *Jurnal On Education*.

- Hariyati Bunga Sri, N. (2023). Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1024-1034.
- Hariyati, S. B. (2023). Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*.
- Hendri, R. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Madinatika Manajemen Dan Keguruan*, 92-102.
- Hendri, R. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Madinatika Manajemen Dan Keguruan* , 92-102.
- Hidayat. (2020). Penggunaan Papan Pintar Digital Dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran Interaktif*, 175-190.
- Irawan. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smp/Mts Phytagoras. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Kamaladini. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*.
- Krismawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Papan Pintar Pada Materi Fungsi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas Iv Sd. *Tadris Ipa Indonesia*, 219-227.
- Kurniawan. (2021). Media Audiovisual Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Efektif. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 200-214.
- Kusuma. (2021). Peningkatan Partisipasi Siswa Melalui Papan Pintar Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 123-138.
- Lovisia, E. (2023). Analisis Kevalidan Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning. *Spej*.
- Lukman, A. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Elementary*.

- Maftukhah. (2023). Pengaruh Cahaya Terhadap Proses Fotosintesis Pada Tanaman Naungan Dan Tanaman Terpapar Sinar Matahari. *Pengabdian Masyarakat Mipa Dan Pendidikan Mipa*, 51-55.
- Magdalena, I. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Pendidikan Dan Sains*, 377-386.
- Mayasari, S. (2023). Analisis Hubungan Intensitas Panas Energi Matahari Dengan Proses Fotosintesis Pada Tanaman Padi. *Jurnal Mekanova : Mekanikal, Inovasi Dan Teknologi*, 70-76.
- Mf, A. (2021). *Pembalajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Munadi. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Murti Et Al. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *E-Jurnal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal Pgsd*, 9(1):1-11.
- Muti, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Articulate Storyline Pada Materi Rangka Manusia. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 388-406.
- Nafitri, A. S. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Of Science Education*, 922-929.
- Noorhafizah, A. D. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Energi Panas Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Variasi Model Student Teams Achievement Divisions (Stad) Pada Siswa Kelas Iv Sdn Teluk Dalam 3 Banjarmasin. *Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id.Jurnal Paradikma*, 1-4.

- Nudiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Sultan Agun Tirtayasa*, 642-650.
- Nugraha. (2023). Media Audiovisual Interaktif Untuk Pembelajaran Aktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 55-72.
- Nuliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 133-139.
- Nurhasanah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *Linggau Journal Science Education*, 75-84.
- Nurjannah, N. A. (2025). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswadi Sman 2 Woja.
- Nuryani, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Flobamorata*.
- Pramudya, A. Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Prasetyo. (2021). Penggunaan Papan Pintar Digital Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 45-52.
- Pratama, R. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah Pada Mata Pelajaran Ipa. *Edubiologia*.
- Purnomo. (2023). Visualisasi Konsep Abstrak Menggunakan Media Audiovisual. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 145-162.
- Rahim, I., Irfan, M., & Syawal, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Game Edukatif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 116 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros*. Makasar: Eprints Universitas Negeri Makasar.

- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj*, 171-178.
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Prograam Keahlian Administrasi Perkantoran Di Smk Negeri 1 Sinjai. *Skripsi Makasar : Unm*.
- Rohmani. (2022). *Pengantar Dasar Ipa*. Lampung.
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salahuddin, A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Pembelajaran Bahasa Indoensia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah*, 149-158.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peran Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai Ilmu Pendidikan*.
- Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santoso. (2024). Penggunaan Media Audiovisual Dalam Penyampaian Pesan Efektif. *Jurnal Komunikasi Dan Media*, 145-162.
- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudarsono. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudiartini, N. N. (2023). Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar Tinjauan Sistematis. *Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Sudjana. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2020). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, An R&D*.
- Suherman. (2020). *E-Learning: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. (2017). *Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Supardi, K. (2017). *Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Suprijono. (2010). *Cooperative Learning : Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi, M. D. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar Smart Board*.
- Swastyastu, L. T. (2020). *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Taher, R. (2023). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Ulfah, N. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). Jurnal Program Studi Pgra, 157-170*.
- Wahono. (2007). *Multimedia Pembelajaran : Teori Dan Pengembangannya* . Surabaya: Unesa University Press.
- Wahyuni, N. L. (2022). *Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 120-128*.
- Wardhana, R. (2022). *Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Articulate Storyline Dalam Desain Pembelajaran. Jurnal Edutech*.
- Weldami, T. P. (2023). *Model Addie Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. Jurnal On Education*.

Widyastuti. (2020). Pengaruh Mdia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 35-42.

Zain, D. &. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Pt. Rineka Cipta.

Zannah, H. (2023). Peran Cahaya Matahari Dalam Proses Fotosintesis Tumbuhan. *Jurnal Penelitian*.