

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendiidikan*, 1–8.
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Akbar, S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran Bandung: Remaja Rosadakarya
- Ambaryani 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Skripsi. Dipublikasi. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.
- Amelia, R. R., Nugraha, R. G., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan E-book “Kawan” dalam Pembiasaan Menyanyikan Lagu Wajib Nasional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1154–1160. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1060>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Arsita, D. S., Rozi, Z. F., & Aswarliansyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 2(3), 113–121.
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 632–641. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39232>
- Berliana, N. (2021). Landasan Teori. *الادبج. Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 18.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE 99 approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Chyntia, P. D., Mufidah, & Indarinul, L. (2024). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Seni Tari Tema 1 Kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/2023. 2(0), 1–23.

- Della, K. (2022). Eksistensi Lagu Nasional Di Era Globalisasi Sebagai Pembentuk Nasionalisme Siswa Sd Negeri 1 Kendal. *Sosio Edukasi Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan*, 5(2), 57–64. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v5i2.5507>
- Dewi, T. M., Dirneti, D., & Meilina, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1672. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8537>
- Dinda, I. (2024). *Pengenalan Alat Musik Tradisional Angklung Dalam Pembelajaran.* June.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Effanne, A., & Adri, H. T. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Penbelajaran Seni Budaya. *Journal Of Education Research P*, 1(2), 2808–5558. <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/index>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53–63. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>
- Farokhi, M., Raharja, H. F., Hasyim, U., & Hasyim, U. (2023). *The Development of Crossword Puzzles in Improving Learning Motivation in Theme 7 Sub-Theme 3 Class IV Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV.* 03(02), 61–69.
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 09(01), 1–15.
- Hanum, D. M., & Herlawati, H. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Interval Nada Melalui Lagu-Lagu Nasional Pada SDN Pengasinan 8 Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina ...*, 4(1), 11–22.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa.* 06(03), 17218–17223.

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Kaffah, L. S., Setiawan, Deni, Waluyo, & Edi. (2023). *Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd*. 9(16), 482–492.
- Kharisma, St. Syamsudduha, H. (2021). Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengembangan Media Pembelajaran Game Teka-Teki Gambar Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3), 80–90. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/index>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Lisdiyanti, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Mi Nurul Iman Ciledug Kota Tangerang Di Era Pandemi Covid-19*. <http://repository.umj.ac.id/8403/1/SKRIPSI.pdf>
- Mahmudin, N. S., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research and Development (R&D). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(1), 1–18.
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mujahidin Farid. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>
- Mutohar. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Game Edukasi Berbasis Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SD Negeri Karang Tengah 6*. 2012, 10–30.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN MUNCUL 1. *Celebes Education Review*, 2(1), 66–71. <https://doi.org/10.37541/cer.v2i1.549>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Purdiasih, R. D. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD*. 110.
- Rahmani, R., Putri, S., M. Isa Rani, & Hambali, H. (2021). Upaya Pembentukan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Upacara Bendera Pada Siswa SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i1.1350>
- Ramadani, R. A., Siska, Y., & Kurniasih, T. I. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung Pengembangan Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN 4 Gedong Air Tahun Ajaran 2023 / 2024 Pengembangan Media Teka – Teki Silang Pada Mata Pelajaran PKN K*. 381–392.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Septiyani, T., Istiningsih, G., & Hajron, K. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbentuk Teka-Teki Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 128–138. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2536>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>

- Ummah, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakti. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Witantina, A., Budyartati, S., & Tryanasari, D. (2020). Implementasi Pembelajaran Lagu Nasional pada Pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 117–121.